
TERA SYSTEM: VIDEOGAME OU COMPUTADOR?
SIGLA EDITORA
Cr$ 1.650,00
TURBO EXPRESS
Um portátil com 512 cores
VideoGame
Um novo Nintendo que vai enfeitiçar você
Totally RAD
E MAIS DE 230 FOTOS COM SUPERDICAS DE NINTENDO, MASTER, MEGA, GAME BOY, GAME GEAR
SUPER FAMICOM
F-Zero: pilote este incrível carro-foguete
MEGA DRIVE
Fantasia: Mickey numa aventura fantástica
MASTER SYSTEM
Alex Kidd in High - Tech World: loucuras tecnológicas
GANHE
SUPERPROMOÇÃO
Duas viagens à uma ilha no paraíso e mais 300 bonecos Pixi
(pág. 25)
CONTROLES: ESCOLHA ENTRE OS MELHORES
Manaus, Boa Vista, Ji-Paraná, Porto Velho e Macapá (Via Aérea) Cr$ 2.145,00 - Ano 1 - Novembro - Número 8

INDEX

22 SUPER NINTENDO

Conheça todos os truques de F-Zero e aprenda a pilotar os bólidos da categoria máxima do automobilismo no futuro.

NORBERTO MARQUES

26 NINTENDO

Confira os segredos de Totally Rad, Frankenstein, e Castlevania Jr. além de outros sucessos.



47 GAME GEAR

Saiba as dicas para ajudar Lúcia a resgatar sua irmã na incrível aventura Psychic World.

44 GAME BOY

A sensacional volta dos Gremlins em sua segunda aventura e Chase H.Q., uma incrível perseguição automobilística.

48 MEGA DRIVE

Aprenda todas as dicas e estratégias para "arrasar" em Fantasia, a nova aventura de Mickey Mouse. E ainda sensacionais lançamentos.

Uma partida de videogame bem jogada é também um espetáculo. Como acontece na casa dos leitores, aqui na redação da **VIDEOGAME** muitos jogos sempre despertam a paixão da equipe. Seja na concentração do jogador, nos repórteres digitando em seus computadores as dicas e estratégias, ou nos fotógrafos que não perdem uma cena importante. Aqui, como tudo é feito na prática, cada jogo é sempre um desafio. Até que se sinta o gosto da vitória que vem com cada "The End".

Nesta edição voltamos a um assunto que pode desrespeitar tudo isso. São os jogos piratas (pág. 8) que, além de ilegais, às vezes não permitem chegar ao final do jogo, deixando até alguns gamemaníacos em dúvida quanto a própria habilidade. Mostramos como se pode reconhecer estes piratas.

Nos jogos (todos "legítimos") desta **VIDEOGAME** estão em destaque o F-Zero (pág. 22) do Super Nintendo; o Totally Rad (pág. 26) da Nintendo; o fantástico Fantasia do Mega Drive com sua trilha sonora espetacular, e ainda 13 novidades para Master System (pág. 54).

Para jogar bem é preciso também muito treino nos controles e isso é outro assunto dessa edição (pág. 60): como tirar todo o proveito de seu controle e dos equipamentos opcionais para cada sistema. Tudo para que você não perca nada desse grande espetáculo que é um bom jogo de videogame.

Roberto Araújo

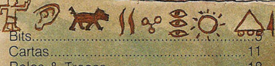
54 MASTER SYSTEM

Tudo sobre os últimos lançamentos da Tec Toy e ainda as mais novas peripécias do príncipe Alex, no game Alex Kidd in High-Tech World, que mistura aventura com RPG.



60 CONTROLES

Saiba escolher o melhor controle para o seu console e ainda conheça as últimas novidades do mercado.



CAPA - Criação: PAULO AFFONSO SOARES.

A ESCOLHA É SUA



PROCURE EM SEU REVENDEDOR



TURBO EXPRESS

Um incrível portátil de 8 bits, que pode ter até 512 cores na tela.

Turbo Express é a mais nova sensação quando o assunto é game portátil. O pequeno console, lançado pela NEC japonesa no ano passado, no Japão e Estados Unidos, tem a mesma quantidade de cores que um Mega Drive de 16 bits — são 512 cores simultâneas — e é só um pouco maior que uma fita de videocassete. O que chega a impressionar, já que se trata de um portátil de 8 bits. Seu microprocessador é o Hudson C6280, à velocidade de 7,16 MegaHertz.

A resolução gráfica do Turbo Express também chama a atenção dos "experts" em games: são 238 x 312 pixels (cada ponto na tela), enquanto o modelo nacional mais sofisticado, o Game Gear, não ultrapassa os 160 x 142 pixels. Tudo isso aparece em uma tela com iluminação própria de 3,5 polegadas, ou seja, quase igual a de um Game Boy (o portátil da Nintendo). Ele funciona com seis pilhas pequenas, que podem durar de três a cinco horas, segundo o fabricante.

Mas a melhor notícia é que, para poder "arrasar" com o seu Turbo Express é só usar os cartões já disponíveis para TurboGrafx-16 e PC Engine, que são totalmente compatíveis. Por isso, nos Estados Unidos, este potente "consolinho" já ganhou o apelido carinhoso de Pocket TurboGrafx, que quer dizer TurboGrafx de bolso. O Turbo Express ainda tem a vantagem de poder se transformar em uma microtelevisão: é só adaptar um acessório opcional, o TurboVision, ao aparelho.

O Turbo Express está disponível para o mercado japonês e americano, onde pode ser encontrado com facilidade. No Brasil, poucas importadoras estão comercializando o aparelho. Aliás, o único "defeito" desta novidade é o preço bastante salgado: US$ 250, ou cerca de Cr$ 160 mil no início de outubro. ▶

Ele também pode se tornar uma TV e aceita jogos em cartões do PC Engine e TurboGrafx-16.


FOTOS: NORBERTO MARQUES

Por US$ 750 é possível ter as duas opções num único equipamento.

Tera System: Computador ou Mega Drive?

A empresa Sega of Japan e a gigante IBM, dos computadores PC XT e AT, anunciam para o ano que vem o lançamento de um superequipamento, resultado de um projeto conjunto entre as duas indústrias: o Tera System. O novo equipamento vai combinar exatamente os dois produtos mais populares destas empresas, ou seja, um console Mega Drive com um computador totalmente compatível com a linha PC-AT.

O Tera vai ser mostrado ao público pela primeira vez na Winter Consumer Eletronics Shows, uma feira de equipamentos eletro-eletrônicos que acontece semestralmente nos Estados Unidos, mas as empresas já adiantaram quais serão suas características. Trata-se de um computador totalmente compatível com a linha IBM PC-AT, o mais popular atualmente no mundo, com um sistema de processamento duplo. O conjunto inclui um processador 68000 de 16 bits, que é o processador do console Mega Drive, e o processador 80286, também de 16 bits, este do PC-AT. Infelizmente, os dois equipamentos funcionarão independentemente — o que quer dizer que ou ele é um computador ou ele é um Mega Drive.

As duas empresas estão planejando várias configurações possíveis para o equipamento. Mas é certo que ele virá acompanhado de um teclado-padrão IBM, com porção numérica destacada, acionador de disco rígido (**winchester**) de 20 a 40 Megabytes e 512 Kbytes de memória RAM, que poderá ser ampliada até 2,5 Mbytes. Um driver para disquetes de 3 ½ polegadas e um monitor de vídeo de 14 polegadas, colorido, padrão RGB, também estão incluídos no "pacote", que deverá custar em torno de US$ 750 (cerca de Cr$ 480 mil, no início de outubro).

A parte compatível com o Mega Drive terá, basicamente, as mesmas saídas presentes no já bastante conhecido console. O cartucho será encaixado horizontalmente, através de um conector próprio instalado na parte frontal do Tera. Estão previstas ainda saídas para fone de ouvido stereo e entrada/saída para o breve Mega-CD, o CD ROM da SEGA (veja reportagem em **VIDEOGAME** n.º 6). Segundo as empresas, o Mega-CD será compatível tanto com o Mega Drive como com o computador.

Mas as vantagens não param por aí. A principal delas é que o usuário terá acesso à grande quantidade de programas já existentes para os computadores IBM — inclusive os jogos! E por falar neles, os dois fabricantes anunciam também um programa especial, que virá na memória, para que o usuário possa criar seus próprios jogos.

Consoles e acessórios



O Galpão dos Eletrônicos tem à disposição, para venda, consoles de todos os sistemas de terceira geração, como o Master System, da Tec Toy, e os compatíveis com o sistema Nintendo.

Além dos consoles, a loja ainda trabalha com diversos acessórios como joysticks, pistolas, como a Light Phaser, adaptador de jogos Master System para Mega Drive e grande variedade de jogos, que estão com preços especiais. Vale a pena conferir.

O Galpão dos Eletrônicos fica na rua Norma Pierucci Gianotti, n.º 327, Barra Funda, São Paulo, SP. O telefone é (011) 826-0022.

Novo console nacional

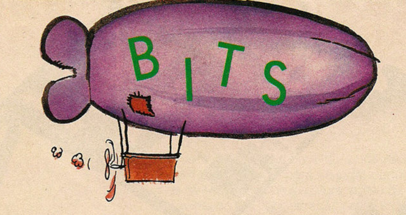
A Milmar, conhecida fabricante de brinquedos eletrônicos, foi uma das muitas empresas que decidiu investir neste Dia das Crianças e lançou mais um videogame compatível com Nintendo: o Hi-Top Game-Turbo (preço estimado pelo fabricante de Cr$ 78 mil).

As novidades do aparelho estão no controle equipado com turbo (veja reportagem nesta edição), que proporciona maior agilidade aos jogos. Esse recurso acelera corridas e tiros dos personagens. Outra novidade do controle é que ele agora acumula também as funções de Select e Start — no modelo anterior, o Hi-Top Game, esses comandos estavam no console e o acesso a eles pelo jogador era mais complicado.

Junto com o novo console, a Milmar lançou três novos títulos de cartuchos: Dudes, Impossible Mission e Volley Ball. Em outubro, cada cartucho estava custando cerca de Cr$ 18 mil, segundo o fabricante.

Hi-Top Game: agora com turbo





Novos resultados da promoção Alex Kidd in Miracle World

A Superpromoção da edição n.º 5 de **VIDEOGAME**, que premia os 30 recordistas do jogo Alex Kidd in Miracle World (Master System), teve seus resultados alterados. Mesmo tendo sido realizado de acordo com o regulamento, com a aprovação de todas as pontuações (enviadas por cartas) pela Tec Toy, alguns leitores entraram em contato com a redação garantindo não ser possível ultrapassar os 9.999.800 pontos porque em seguida o placar "zerava".

A questão foi levada ao Júri composto por representantes da revista **VIDEOGAME** e Tec Toy para uma análise técnica. O Júri verificou que esses leitores tinham razão. Fica, portanto, desclassificado qualquer participante que tenha enviado pontuação acima de 9.999.800, que é a pontuação máxima oficial admitida pela Tec Toy, empresa responsável pelo jogo Alex Kidd in Miracle World.

Além disso, sempre procurando o máximo de honestidade com os leitores da revista **VIDEOGAME**, verificou-se também que um dos lotes de cartas teve sua entrega retardada, mesmo com as cartas dentro da data-limite imposta pelo regulamento (que era em 31 de agosto).

Com isso, o Júri resolveu anular todo o resultado divulgado na edição n.º 7 de **VIDEOGAME**. Entre os participantes da promoção que fizeram a pontuação máxima de 9.999.800 foi realizado um sorteio, como era previsto no regulamento para caso de empate, e assim foram definidos os ganhadores dos três Mega Drive: 1.º) Dionísio Cason, Limeira, SP, 9.999.800; 2.º) Marcos Augusto do Almo Silva, Nilópolis, RJ, 9.999.800; 3.º) Ubiratan de Vasconcellos Carvalho, Vila Velha, ES, 9.999.800. Os demais recordistas receberão camisetas **VIDEOGAME**, pelo Correio. Veja agora se você é um dos premiados:

Os 30 vencedores

1) Dionísio Cason, Limeira, SP, 9.999.800, 1 console Mega Drive; 2) Marcos Augusto do Almo Silva, Nilópolis, RJ, 9.999.800, 1 console Mega Drive; 3) Ubiratan de Vasconcellos Carvalho, Vila Velha, ES, 9.999.800, 1 console Mega Drive. Os seguintes foram premiados com 1 camiseta **VIDEOGAME**: 4) Alessandro Arakaki, São Paulo, SP; 5) Alessandro C. Albernaz, Goiânia, GO; 6) Antonio Ronaldo de Paula, Santa Rita do Passa Quatro, SP; 7) Fabrício José Lucas de Lima, Recife, PE; 8) Guilherme Andrade Faulhaber, São João Del Rei, MG; 9) Gustavo Michelan, Santa Rita do Passa Quatro, SP; 10) Helder Bianchi, Vila Velha, ES; 11) José Carlos Salviato, Vitória, ES; 12) Marcus Rogers Cavalcante Andrade, Rio de Janeiro, RJ; 13) Mário Paiva Magalhães, Santos, SP; 14) Murilo C. de Paula Albernaz, Goiânia, GO; 15) Norikuni Kofuji, Santos, SP; 16) Roberto Kian, São Paulo, SP; 17) Rodrigo Fialho Mól, Taguatinga, DF; 18) Rogério Gasparini, Vitória, ES; 19) Sandro Pompeu de Sousa, São João Del Rei, MG; 20) Tadeu Del Fiúme Correa, Vitória, ES; 21) Thomas Paris Caldelhas, Vitória, ES; 22) Fabio Carlos Wada Videira, São Paulo, SP; 23) Rodrigo Soares Novaes, Santos, SP; 24) Fábio Pereira da Silva, São Paulo, SP; 25) Silvia Daniela Arakaki, São Paulo, SP; 26) Gleison Soares dos Santos, São Paulo, SP; 27) Ana Flávia Magalhães, João Pessoa, PB; 28) Janete Dias, João Pessoa, PB; 29) Leonardo Teixeira Almo, Nova Friburgo, RJ; 30) Tarcisio Tadeu França, São Paulo, SP.



Atenção aos "piratas": a embalagem é diferente, nos Mega faltam parafusos e alguns jogos não têm fim.

FOTOS NORBERTO MARQUES

DIVULGAÇÃO

Os cartuchos do "mal"

Na hora de comprar cartuchos dos seus games preferidos, todo o cuidado é pouco! Principalmente quando se trata de um superlançamento. É que uma nova onda está invadindo nossa "praia": os cartuchos piratas.

Para diferenciar um cartucho original de um pirata existem algumas dicas básicas, como prestar atenção se a marca do fabricante está estampada na capa e no próprio cartucho. É importante ainda checar se o manual de instruções e o certificado de garantia estão acompanhando o jogo e se a embalagem e o rótulo são os mesmos que você já conhece. Através do peso também é possível saber se um cartucho é original: os piratas são bem mais pesados. Outra dica: normalmente, os cartuchos originais são vendidos em embalagens lacradas e invioláveis, o que não acontece com os piratas.

No caso do sistema Nintendo, preste sempre atenção no selo de qualidade — aquele selo douradinho, com a inscrição **Nintendo Seal of Quality**. Ele acompanha somente o cartucho original. Já nos jogos da Sega — Tec Toy, a ausência de parafusos atrás do cartucho pode provar que se trata de uma versão falsa.

O maior problema ao comprar um cartucho falsificado é que na maioria das vezes o jogo é um pouco diferente e o programa com o jogo nestes casos costuma travar — sendo impossível, muitas vezes, chegar ao final. Mas não é só isso: como eles são copiados dos cartuchos originais, sua venda não rende os direitos autorais e outros encargos aos criadores destes jogos. Por isso mesmo, a comercialização desses cartuchos — venda e locação, por exemplo — é considerada crime na lei brasileira. ▶

Super Famicom de aluguel

Se você quer se aventurar nos jogos Fantasia (Mega Drive), Super Mario World e F-0 (Super Nintendo) e em outras supernovidades em terceira e quarta geração, é só dar uma chegadinha no Famicom Plaza (Avenida Brigadeiro Luiz Antônio, 2.344, galeria do cine Paulistano, São Paulo, SP).

Os gamemaníacos que forem visitar a loja, têm de pagar somente pelo tempo de utilização dos equipamentos e o Famicom Plaza fornece uma televisão em cores, um console e dois cartuchos para cada 15 minutos de jogo. Ou seja, é chegar e jogar.

Um aparelho chamado temporizador, instalado sobre a televisão, controla o tempo do jogador. Quando o tempo acabar, um alarme toca. O tempo mínimo de locação é de 15 minutos, podendo haver prorrogação. É possível também ficar sócio do Famicom Plaza, e aí a loja oferece muitas vantagens. Confira!

Famicom Plaza: muitas novidades.





FOTOS NORBERTO MARQUES

Escolha: são mais de 1000 títulos

A Bubble Gum Game Club (Alameda Ministro Rocha Azevedo, nº 768, Jardins, São Paulo, SP, fones: 011 — 883-2971 e 883-2204), locadora especializada no aluguel de cartuchos, consoles e acessórios, tem mais de mil títulos à disposição dos gamemaníacos em suas prateleiras.

A garotada pode encontrar nesta locadora cartuchos para Nintendo, Mega Drive, Master System, Game Boy, Game Gear, Atari e o novíssimo Super NES (Populous, F-0 e Super Mario World são alguns títulos). O console do Super NES também pode ser alugado e custava, no início de outubro, Cr$ 5 mil por dia.

As últimas novidades da Bubble Gum são os cartuchos: A Pequena Sereia e Ninja Gaiden III, compatíveis com o sistema Nintendo. Para ficar sócio, basta comparecer à loja com um comprovante de residência e preencher uma ficha. A inscrição é grátis.



POWER GLOVE

Gostaria de imformações gerais sobre a Power Glove. Por favor, forneçam-me o endereço de uma loja onde eu possa comprar o acessório.

Paulo de Almeida
Pederneiras, SP.

A Power Glove é, na verdade, um controle bastante sofisticado, disponível apenas para o sistema Nintendo. Usando-a, você controla o movimento dos personagens na tela e todas as suas ações simplesmente movimentando a mão na direção desejada. Você encontra maiores informações sobre a Power Glove em reportagem publicada na edição nº 4 da revista VIDEOGAME.

GAME GEAR X ATARI

Comprei um cartucho do Game Gear e não consigo encaixá-lo no meu console Atari. Como poderei fazer isto?

Alexandre Olivette
Curitiba, PR.

Você não consegue encaixar o cartucho de Game Gear no console de Atari porque os dois sistemas são incompatíveis. No seu caso, o cartucho não terá utilidade nenhuma, a menos que você adquira também o console Game Gear.

ALEX KIDD

Escrevo para pedir imformações sobre o jogo Alex Kidd in High-Tech World. Ele existe? Se existir publiquem o game em 24 fotos. Quando é o próximo concurso da revista?

André Luis A. S. Mello
Rio de Janeiro, RJ.

O jogo Alex Kidd in High Tech-World existe, sim, e seu lançamento no Brasil pela Tec Toy está anunciado para breve. Nesta edição de VIDEOGAME**, você já encontra todas as dicas para terminar esta nova aventura do príncipe Alex.**

THE IMMORTAL

Comprei o jogo The Immortal (Nintendo) e não consigo passar pelas lanças da segunda fase. Há alguma dica para este game?

Tomaz Pfeuti
São Paulo, SP.

Há muitas dicas para este difícil game Nintendo. E, para resolver seu problema, aqui vai uma valiosa dica: entrando na sala onde estão as lanças e

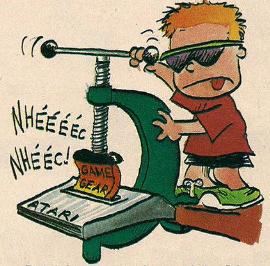


ILUSTRAÇÃO ALEXANDRE ONO

o Rei, há uma mancha no chão. Só que será impossível se aproximar do Rei sem que as lanças o atinjam. Fique, então, sobre esta mancha e use a poção. Saia então da sala. Espere alguns segundos fora e entre novamente. O Rei estará caído, à beira da morte. Aí é só se aproximar dele que as lanças não o atingirão.

MEGA DRIVE I

Fiquei sabendo, por amigos, que só existem 16 títulos de jogos para Mega Drive no Brasil, isto é verdade?

Leandro Garcia Trindade
Belo Horizonte, MG.

Até há pouco tempo atrás, existiam 18 títulos para o Mega Drive disponíveis no Brasil. Mas a Tec Toy já lançou diversos novos títulos. Boa parte destes lançamentos você confere nesta mesma edição de VIDEOGAME.

RESOLUÇÃO GRÁFICA

Achei a revista **VIDEOGAME** muito bem organizada, minhas seções preferidas são: Bits e Mega Drive. Gostaria de saber qual é a resolução do Game Gear e quanto de memória seus jogos ocupam?

Glaucia Martines
Curitiba, PR.

Anote a resolução gráfica do Game Gear, lançado no Brasil recentemente pela Tec Toy: 160 x 142 pixels (cada ponto na tela). A memória dos cartuchos é um dado não divulgado pelo fabricante.

BATTLETOADS

No jogo Battletoads (Nintendo), não consigo passar pelo Turbo Tunnel. Como fazer? Além disso, a revista **VIDEOGAME** nº 6 mostra uma saída que não consigo encontrar. Quantas barreiras devo passar para bater e ir direto à fase 5?

Leonardo G. Saade
Belo Horizonte, MG.

Realmente é muito difícil passar pelo Turbo Tunnel, sendo necessária muita habilidade do jogador. E, além de muito treino, é necessário decorar a ordem e o lado em que as barreiras vão cair. Para econtrar o Mega Warp indicado e chegar rapidamente na fase 5, bata na décima barreira após a última linha verde da fase. São as barreiras que aparecerão mais rapidamente na fase.

SEGA 32 BITS

Gostaria de saber quando vai ser lançado no Japão o SEGA Giga Drive de 32 bits e quais são seus primeiros títulos?

Alessandro Yamada
Curitiba, PR.

A existência de um projeto da SEGA japonesa para produzir um console de 32 bits — o SEGA Giga Drive — por enquanto não passa de especulação. Ou seja, ainda não existe a confirmação oficial da SEGA sequer da existência deste projeto, quanto mais da data de lançamento, mesmo no japão. Exatamente por isso, é impossível saber quais seriam os primeiros títulos. O jeito é esperar.

SONIC I

Na edição nº 6 de **VIDEOGAME** notei que Sonic estava com 15 vidas. O que devo fazer para conseguir estas vidas?

José Rafael Monteiro
São Paulo, SP.

Neste game para o Mega Drive, Sonic The Hedgehog, é possível conseguir muitas vidas extras. Por exemplo, sobre o looping **dos atos dois e três de Green Hill Zone você consegue duas vidas. Atrás das paredes nos três atos da Marble Zone há mais vidas. E também em Spring Yard Zone, ato 3, e Star Light Zone, ato 1, logo na segunda tela. Além destas vidas, a cada 100 anéis recolhidos Sonic também ganha uma vida, o mesmo valendo para os estágios de bonus (Special Stage ou Chaos Emeralds). Você atinge estes estágios coletando mais de 50 anéis. Agora, é só treinar!**

NEO GEO

Eu e meus amigos gostaríamos de saber por que a revista **VIDEOGAME** não publica jogos de Neo Geo.

Elson André da Silva Pinto
Rio de Janeiro, RJ.

O Neo Geo é um sistema bastante sofisticado, considerado a quinta geração dos consoles de videogame, e ▶

GAMES

O MUNDO DOS GAMES

Natal na Progames em 2 pagamentos sem juros!!

Nintendo





Super Famicom

• Lojas:

• São Paulo - SP
Lapa - R. Albion, 65 2.º Andar Conj. 24 CEP 05077
Fones 831-5787 / 261-7935
Tatuapé - R. Serra do Japi, 766 - CEP 03309 -
Fones: 941-9957 / 295-5683
Perdizes - R. Paraguassú, 334 - CEP 05006 - Fone: 826-9460
Santana - R. Voluntários da Pátria, 3229 -CEP 02401-Fone: 950-6329
Moema - Av. Rouxinol, 1007 - CEP 04516 - Fone 61-4391

• Guarulhos - SP
Av. Paulo Faccini, 520 - CEP 07110 - Fone: 209-0971

• Santo André - SP
R. Padre Manoel de Paiva, 120 (esq. R. das Monções)
CEP 09070 - Fone: 440-9398

• São Caetano do Sul - SP
R. Amazonas, 898 - CEP 09520 - Fone: 441-9429

• Bragança Paulista - SP
Praça Raul Leme, 296 - CEP 12900 - Fone: 433-0998

• Ribeirão Preto - SP
Sumaré - R. Cerqueira César, 1435 - Fone: (016) 635-2524
Informações também pelo Fone (016) 635-2322

• Rio de Janeiro - RJ
Tijuca - R. Major Ávila, 242 Lj. F - CEP 20511 Fone: (021) 264-8336

• Belo Horizonte - MG
Av. do Contorno, 6283 - Lj 07 Savassi - CEP 30110
Fone (021) 264-8336
Pampulha - Av.Cel.José Dias Bicalho, 1224 - Lj 05 Shopping São José

• Brasília - DF
SCLN - 313 Bloco E Lj. 64 - CEP 70766 - Fone: (061) 274-3311

• Campo Grande - MS
R. Pedro Celestino, 1717 - em frente ao Geraes - CEP 79100 -
Fone: (067) 624-5334

• Vitória - ES
Praia do Canto - R. Aleixo Neto, 1490 Lj 1 - CEP 29050
Fone: (027) 225-0639

• Salvador - BA
Canela - R. Araújo Pinho, 56 - Fone: (071) 336-5552



CARTAS

por isso mesmo seu custo é bastante elevado, mesmo nos Estados Unidos. Exatamente por isso, apenas alguns poucos privilegiados têm acesso a esse sistema. Entretanto, a queda de preço na área da informática acontece muito rapidamente, e a tendência é a de que esse console venha a se difundir. Quando isso acontecer, certamente seus jogos estarão nas páginas de VIDEOGAME.

FANTASIA

Gostaria de saber algumas dicas do game Fantasia (Mega Drive), pois acabei de ganhar este cartucho alucinante.

Fábio Luiz
Rio de Janeiro, RJ.

Nesta edição de VIDEOGAME **você encontrará três páginas repletas de dicas e estratégias desta nova aventura de Mickey Mouse. Confira!**

STRIDER

Tenho todos os números da revista **VIDEOGAME**. Gostaria de uma dica do jogo Strider (Mega Drive).

Luciano Silva Rodrigues
São Paulo, SP.

Este fantástico game, que está chegando ao Brasil — a Tec Toy promete lançá-lo até o final do ano — possui muitas dicas, e certamente será detalhado pela equipe de VIDEOGAME. **Aguarde. Antes, porém, anote esta dica bastante útil: Para conseguir** CONTINUE **no jogo Strider, espere aparecer a tela de apresentação e aperte os botões** A,C,B,C,A.

E-SWAT

Na revista **VIDEOGAME** n.º 7 está escrito que o único jeito de eliminar o monstro do jogo E-SWAT (foto 17) é usar a arma "fire". Pois eu consegui acabar com ele usando a "super". A estratégia é a seguinte: fique abaixado no canto direito e não pare de atirar, quando ele passar por você use o Burner.

Marcelo Neiva Rodrigues
Belo Horizonte, MG.

Você tem razão. Usando a arma "super" pode ser mais fácil acabar com o monstro do jogo E-Swat. Mas com a arma "fire", o inimigo é destruído mais rapidamente, e portanto o policial corre menos riscos de ser atingido. Em todo caso, a equipe de VIDEOGAME **agradece a informação.**

NINJA GAIDEN III

Quero saber se existe alguma maneira de selecionar fases ou ganhar muitas vidas no jogo Ninja Gaiden III (Nintendo).

Carlos Castro
Rio de janeiro, RJ.

O segredo para conseguir nove vidas no jogo Ninja Gaiden III já foi publicado na revista VIDEOGAME **n.º 6. Confira. E, para começar o jogo na última fase, a seqüência correta é:** *JARRO - P -VIDA - ESTRELA*.

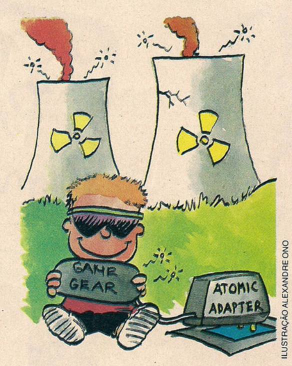


ILUSTRAÇÃO ALEXANDRE ONO

DÚVIDAS

Gostaria de saber quantas fases tem Astro Warrior (Master System), pois já cheguei na sexta fase e o jogo não terminou. Qual é a diferença entre o Super NES e o Super Famicom? Por que o Super NES é considerado um console de quarta geração se, em alguns jogos, tem uma resolução gráfica superior ao Neo Geo (quinta geração)?

Gustavo Michelon
Sta. Rita do Passa Quatro, SP.

O jogo Astro Warrior (Master System) tem três fases, segundo a Hot Line da Tec Toy. No entanto, ele não termina. Na prática, as fases vão se repetindo cada vez que se chega ao final da terceira, mas o nível de dificuldade aumenta a cada "volta" no jogo. Quanto ao Super Famicom e o Super NES, as diferenças são duas: primeiro, o design **dos dois consoles é completamente diferente. Segundo, os cartuchos do Super NES não servem no Super Famicom, e vice-versa. Entretanto, os dois consoles utilizam o mesmo processador, e logo logo deverá estar à disposição um adaptador. Finalmente, o Super Famicom e o Super NES são considerados de quarta geração devido à tecnologia utilizada na sua fabricação — processadores de 16 bits. E os jogos a que você se refere podem ser mais bonitos, mas com certeza a resolução gráfica é inferior. O Neo Geo tem resolução gráfica de 320x244 pixels, para 256x224 do Super NES e Super Famicom.**

SONIC II

Gostei muito das edições 5 e 6 da revista **VIDEOGAME**, principalmente do jogo Sonic (Mega Drive). Ele já foi lançado no Brasil?

Suytiberto Calderaro
Porto Alegre, RS.

Segundo a Tec Toy, o game Sonic The Hedgehog já foi lançado, podendo ser encontrado em todo o Brasil nos representantes da indústria ou nas lojas especializadas.

GAME GEAR I

Comprei um Game Gear e notei que as pilhas enfraquecem rapidamente. Onde posso encontrar adaptadores para tomada e isqueiro de automóvel?

João Paulo G. Garschagen
Rio de Janeiro, RJ.

Os adaptadores a que você se refere já foram lançados pela Tec Toy, e podem ser encontrados em qualquer representante do fabricante, em todo o país, ou ainda nas lojas especializadas. A informação é da própria Tec Toy.

GAME GEAR II

Adquiri há poucos dias um Game Gear e o vendedor me informou que todos os títulos de Master System teriam similares para o Game Gear. Isto é verdade? As dicas de Master System servem para Game Gear?

Giovanni Roberto Machado
Não Me Toque, RS

Realmente existem títulos de jogos similares para os sistemas Master System e Game Gear. Mas isso não quer dizer que eles sejam idênticos. Os jogos têm diferenças, inclusive porque o Game Gear pode reproduzir mais cores na tela do que o Master System. Pelo mesmo motivo, as dicas nunca são exatamente as mesmas, principalmente aquelas que envolvem seqüências de toques no controle. Entretanto, já existe um adaptador, importado, que permite que sejam usados cartuchos de Master System no Game Gear.

CLUBES

Se possível, gostaria que a revista **VIDEOGAME** publicasse o endereço do meu clube para que outros gamemaníacos pudessem participar — **GAMELAND CLUB** - Rua Angelo Scudeler, 29, Mauá, SP — CEP: 09360.

Sandro T. da Silva
Mauá, SP.

Eu e meus amigos fundamos o clube **VIDEOLOUCOS**. Damos dicas de quase todos os títulos Nintendo, Master System e Mega Drive. Para participar, basta enviar para o clube uma foto 3x4 e selos para que possamos remeter a carteirinha. O endereço é: Rua Carlos Ribeiro nº 752 apto 303, bloco B, Fortaleza, CE. CEP: 60.040.

Bruno de Atayde Prata
Fortaleza, CE.

Pronto, o endereço dos clubes já está publicado, para quem se interessar.



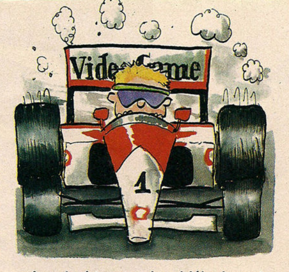
TURBOGRAFX-16

Se eu comprar um console Turbografx-16 na Europa terei problemas com a imagem do aparelho aqui no Brasil?

Denis Rocha
Salvador, BA.

Certamente terá. Primeiro porque o sistema PAL (usado nos países europeus) não é compatível com o sistema utilizado no Brasil, o PAL-M. Mas o principal problema é que o ciclo da rede elétrica na Europa é de 50 Hertz, sendo também diferente do utilizado no Brasil, que é de 60 Hertz. Por essas razões, a adaptação de um console produzido para o mercado europeu é muito difícil de ser realizada com perfeição, e portanto desaconselhável. ▶





Mas nada o impede de adquirir um console produzido para o mercado americano ou japonês, que transmita no sistema NTSC. Nesse caso, será necessário apenas utilizar um transcodificador, ou ainda ligar o console em uma TV que receba sinais em NTSC, ambos disponíveis no Brasil.

SONIC III

Escrevo para perguntar sobre as fotos do jogo Sonic (Mega Drive) publicadas na revista **VIDEOGAME** 5. Por que no lugar do Score aparecem números e letras? Isto não ocorre quando eu jogo o mesmo game.

Waldir Rodrigues Júnior
Santos, SP

Os números e letras de que você fala aparecem porque o cartucho utilizado pela equipe de VIDEOGAME **era ainda um protótipo, bastante diferente do jogo que efetivamente vai ser comercializado. Eles indicam a posição de memória dos dados que aparecem na tela, e não tem qualquer utilidade para o jogador. Em** VIDEOGAME **n. 6, você poderá ter uma boa idéia do cartucho já em sua versão definitiva, com muitas dicas e estratégias.**

SUPER MONACO GP

Comprei o Super Monaco GP (Mega Drive) há dois meses e não consigo ganhar o campeonato mundial. Gostaria de saber dicas deste jogo. Como por exemplo: como fazer curvas fechadas, qual marcha usar em cada pista e como conseguir um carro melhor.

Maurício Strazzi A. Pereira
São José do Rio Preto, SP

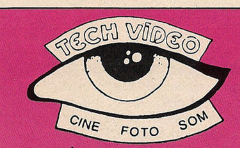
Evidentemente, para vencer o campeonato mundial é necessário fazer mais pontos do que os outros competidores. E, para isso, não é necessário vencer todas as corridas, mas pelo menos boa parte delas. Para tornar essa tarefa um pouco mais fácil, aqui vão algumas dicas. Primeiro, é necessário decorar o traçado de todas as pistas. Assim você saberá onde estarão as curvas mais fechadas e poderá evitar surpresas como uma derrapagem. A melhor maneira de entrar nas curvas é pelo lado de dentro da pista (o mesmo lado da curva). Nas curvas fechadas, reduzir uma ou duas marchas antes é uma boa medida. Você pode ainda dar um ligeiro toque na zebra interna, logo na entrada da curva, para reduzir a velocidade. Satisfeito?



Nota da redação

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro nº 60, São Paulo, SP, CEP: 04015. Por motivos de espaço, as cartas podem ser publicadas resumidamente.


CITY GAME


TECH VIDEO
CINE FOTO SOM

ROLOS &

Mega Drive - Troco o meu Nintendo americano com dois cartuchos, 1 pistola e um robô, que ajuda somente no jogo Gyromite, por um Mega Drive. Erik Monnerat - Rua Augusto Spinelli, 139/401 - Nova Friburgo - RJ. Tel. (021) 22-8883.

Vendo - Master System, pistola e sete cartuchos por Cr$ 120 mil. Aceito também vendas separadas. Leonardo Ferreira - Rua Barão de Mesquita, 120 - Rio de Janeiro - RJ. Tel. (021) 580-0362.

Troco - Dactar (novo, na caixa, com folheto explicativo), 13 jogos (diversos) e uma bicicleta Monark por um Master System II em bom estado. Cleber Alberto Paes Macedo - Av. A, 75/bloco B - Guarujá - SP -CEP: 11.451.

Compro - Cartuchos novos ou usados para Phantom System. Roberto Fernandes - Rua Soldado Paulo Pinheiro, 94 - Rio de Janeiro - RJ - CEP: 21.650.

Troco - Um Walk Machine ano 1990, cor prata por um Mega Drive com um cartucho diferente de Altered Beast. Escrevam para mim. Maximiliano C. Braga. Rua Vitório Veneto, 518 - Mauá - SP - CEP: 09.370.

Vendo - Phantom System com 6 fitas nacionais, 7 importadas, adaptador e pistola. Também troco por Mega Drive. Preço amigo. Falar com Darius Roos. Tel. (011) 299-3876.

Troco - Walkman novo, Phantom System, os cartuchos Life Force, Super Mario II, Adventure Island, Gauntlet e um adaptador por um Mega Drive. Marcelo Silva - Rua Tenente Marques de Souza, 259 - Rio de Janeiro - RJ - CEP: 20.530.

Atari - Troco um Atari e 9 cartuchos, sendo dois de 4 jogos, por um VG-9000 com um cartucho. Edgard Kiriu Sefrin - Rua Acácio Correia, 801 - Curitiba - PR - CEP: 80.220. Tel. (041) 233-4817.



ILUSTRAÇÕES ALEXANDRE ONO

Atari - Vendo console novo mais 28 cartuchos. Tratar com Pedro Alexandre Kuhn. Rua Bandeirantes, 395 - Canoas -RS - CEP: 92.030.

Troco - Caloi Cruiser 91 por Nintendo ou compatível japonês ou americano. Marcelo Luís Ribeiro - Av. Nossa Senhora da Consolação, 268 - Jardim Aurélia - Campinas - SP - CEP: 13.093.

Compro - Cartuchos Super Mario III e Batman para o Phantom System. Robson Fonseca de Oliveira. Rua Dr. Antonio Medeiros, 110 - Rio de Janeiro - RJ - CEP: 21.931 ou pelo Tel. (021) 396-9909.

Vendo - Cartucho de Nintendo (Turttles II) e Mega Drive (D.J. Boy), em perfeito estado. Cobro Cr$ 15 mil, cada. Luís Carlos Mazzaferro Jr. Tel. (011) 563-8649.

Troco - Alex Kidd in Enchande Castle, preservada na caixa, com instruções, por Super Monaco GP, ou vendo por Cr$ 22.000,00. Tratar com Marcelo pelo tel. (021) 236-0914.

Mega Drive - Vendo console sem uso e alguns cartuchos. Wilson Marcondes Ferreira. Tel. (011) 919-2625.

Phantom System - Vendo com pistola, 2 joysticks, adaptador J 72 e mais 20 cartuchos. Christopher H. Scheibel Vale do Feitosa, 26, quadra 5 - Maceió -AL. Tel.(082) 223-59-77.

Master System - Vendo em ótimo estado com três cartuchos. Tratar com Felipe Rosado. Tel. (0482) 34-0429 e 49-0938 ou por correspondência. Rua Romualdo de Barros, 291/302C - Florianópolis - SC -CEP: 88.000.

Phantom System - Vendo console com os cartuchos Graudius II, Ninja Gaiden, Mario III e Rad Racer. Preço: Cr$ 80.000,00. Ricardo Enilsen Guimarães - Rua Dep. João Bravo Caldeira, 327 - Planalto Paulista - SP - CEP: 04.071.

Nintendo - Vendo os cartuchos Predator e Life Force por Cr$ 17.000,00 (os dois) ou troco por um dos Mega Man ou Yo! Noid. Thiago de Faria Machado. Tel. (0243) 43-0270.

Troco - Um carro de controle remoto da Master Buggy, da Tec Toy, por um console Atari. Pago a diferença. George José de Souza Jr.- Quadra 406, Conj.24, casa 19 - Samambaia - DF - CEP:72.300.

Master System - Troco meu Master System em ótimo estado, com todos os folhetos explicativos, 2 joysticks, 1 pistola Light Phaser, 5 cartuchos (Moonwalker, Alex Kidd in Shinobi World, Jogos de Verão, Super Monaco GP e Gangster Town) e um Mini Game, por um Mega Drive com todos os folhetos explicativos e um cartucho. Carlos Rafael de Souza Fonseca - Higs 715, bloco I, casa 24 - Brasília - DF.

Troco - Cartucho Ninja Gaiden 2 (Nintendo Japonês) por um cartucho americano ou japonês. Dou preferência aos jogos Yo! Noid ou Ghost's Goblins. Rodrigo dos Reis Xavier - Rua João Gabriel Ferreira, 165 - Patos de Minas - MG - CEP: 38.700.

Master System - Troco seminovo, na caixa, com folheto de explicações, dois joysticks e uma pistola Light Phaser por Top Game VG-9000 e mais adaptador, ou Phantom System. Alcides de Souza - Rua Maria Galdência Santana, 322 - Mogi das Cruzes - SP - CEP: 08.715. Ou pelo Tel. (011) 468-3096.

Bicicleta - Troco uma Monark Brisa aro 26, um videogame VG-3000 (compatível com Atari) e mais 10 cartuchos por um Master System, ou um Nintendo, ou qualquer outro compatível e mais um cartucho. Camila Garcia Nunes - Rua João Daniel, 325 - Vila Galvão - Guarulhos - SP - CEP: 07.070.

Troco - Cartucho Double Dragon (Nintendo Japonês) mais o adaptador e Pac Man para Phantom System por qualquer cartucho para Mega Drive, a não ser Altered Beast. Marcio S. Russo - Rua Nascimento Silva, 4C/204 - Rio de Janeiro - RJ - CEP: 22.477.

Vendo - 20 cartuchos para Atari, um deles com 4 jogos e dois joysticks. Preço: Cr$ 50.000,00. Tratar com quem estiver em casa. Tel. (011) 743-2432.

TROCAS

Troco - Cartucho Jackal por Super Mario II ou III. Daniel de Oliveira Esteves - Rua Riachuelo, 360/304 - Rio de Janeiro - RJ. Tel. (021) 222-4679.

Game Boy - Troco meu Supergame VG-3000, sete cartuchos, dois controles, caixa e mais Cr$ 30 mil, por um Game Boy com caixa e instruções. Georges da Mata Claessen - HIGS 703, bloco D, casa 60 - Brasília - DF. Tel. (061) 223-2382.

Cartuchos - Vendo para Phantom System (Super MarioIII, Sky Destroyer e Bwing) e também aceito trocas. Otávio M. Benter - Rua Ten. Cel. Cunha 116 - CEP: 21.730 - Rio de Janeiro - RJ. Tel. (021) 332-4887.

Master System - Vendo com cinco cartuchos (Rambo III, Vigilante, Shinobi, Ghost's Goblins e Alex Kidd in Lost Stars), uma pistola Light Phaser e óculos 3-D, por Cr$ 100 mil. Aceito trocas por um Phantom System com cinco cartuchos ou com um Mega Drive.

Troco - Uma bicicleta Monark Cross e mais uma guitarra por um Nintendo ou um Phantom - Eduardo Rocha - Rua Lima Barreto, 279 - CEP: 09.930 - Diadema - SP. Tel. (011) 456-6987.

Atari - Vendo o novo Atari digital, em bom estado de conservação, com 9 jogos deste sistema (Air Riders, Sexta Feira 13, Laser Gate, Stamped, River Raid 1, Megamania, Eurio, Donkey Kong e Popeye). Também aceito troca por qualquer outro videogame em perfeita condição de uso. Carlos Eduardo Chiauta - Rua Américo Nicolini, 98 - Vila São Paulo -CEP: 11.740 - Itanhaém - SP.

Vendo - E também aceito troca de um Master System, com uma pistola, três controles e sete cartuchos, por um Mega Drive. Giuliano S. Keller - Rua Lourival Luiz da Cunha, 522 - Moradas da Colina - Guaíba - RS. Tel. (0512) 80-3274.

Atari 2.600 - Troco, com mais um controle da Dynacom, 10 cartuchos e 1 skate, por um Top Game VG-9000 e mais 2 controles e um cartucho. Também aceito venda, por Cr$ 45 mil. Wagner Romão - Rua José de Mattos, 48 - Jardim Selma - Santo Amaro - CEP: 04.431 - São Paulo - SP.

Troco - Cartucho E-Swat (Master System) por Ghost's Goblin's - Bernardo Grassano -Rua Capitão Menezes 1341/303 - CEP: 21320 - Jacarepaguá - RJ. Tel. (021) 350-6071.

Dynavision - Troco um Dynavision, com 3 joysticks, 8 cartuchos com 27 jogos e mais um rádio portátil AM/FM, por um Top Game VG- 9000 CCE ou Dynavision II, com alguma fita. Arison Figueiredo - Rua Nações Unidas, 52 - Jardim Cruzeiro - CEP: 40.430 - Salvador - BA.

Vendo - Phanton System com 13 jogos e um adaptador I-72. Tudo em bom estado - Tratar com Rogério Santana Aranda. Rua Franco da Rocha, 777 - Ribeirão Preto - SP - CEP: 3.109. Tel. (016) 637-3109.



Sega Genesis - Troco com mais dois controles e os cartuchos After Burner II, Alteread Beast, Super Mónaco GP e Hard Driving, por um Super NES (Super Famicom), junto com os controles e o cartucho Super Mario World. Leonardo de Souza Castro - Rua Pedro de Souza Pondé, 171, apto. 201 - Jardim Apipema - CEP: 40.115 - Salvador - BA. Tel. (071) 235-5209

Mega Drive - Vendo Mega Drive, G-Loc na caixa, sem uso. Bernardo Ratto - Rio de Janeiro - RJ. Tel. (021) 226-1212 ou 246-8905.

Nintendo Americano - Vendo, em ótimo estado, com três cartuchos originais: Mario I e Duck Hunt,Mario III e Rad Racer. Tratar com Guilherme, Tel. (011) 275-2034, São Paulo, SP.

Master System - Vendo, com mais dois pares de joysticks, um joystick arcade, uma pistola, óculos 3-D, um rapid fire e 22 cartuchos - Dennis Galasso Diego - Rua Borges Lagoa, 1.073, casa 2 - Vila Clementino - CEP: 04.038 - São Paulo - SP.

Nintendo - Troco cartuchos Tartarugas Ninja e De Volta Para o Futuro, junto com controle turbo, por outros cartuchos para Nintendo. Rafel Azzi - Rua Stanley Gomes, 185, casa 1, cond. Santa Mônica -CEP: 22.793 - Rio de Janeiro - RJ. Tel. (021) 325-3731.

Troco - Cartucho Moonwalker (Master System) por cartucho Castle of Illusion (Master System) - Antônio Winícius M. Werneck - Praça dos Lavradores, 18/301 - Rio de Janeiro - RJ -CEP: 21.310.

Vendo - Cartuchos de Atari (Smurf, Infiltrate, Baskett, Megamania, Donkey Kong, Space Invaders e Boxing). Gustavo Randi - Rua Almirante Tamandaré, 223, apto. 91 - Bela Vista - CEP: 09.040 - Santo André -SP. Tel. (011) 444-1832.

Troco - Atari e bicicleta Monark com 5 marchas por Master System II com pistola, oculos 3D ou dois cartuchos, ou ainda por um Nintendo e 3 cartuchos -Gilbero Fernandes - Rua Bulgária, 334 - Salto - SP - CEP. 13.320. Tel. (011) 483-6864.

Master System - Em bom estado, com Mickey, R-Type, pistola e Competition Joystick. Troco por Mega Drive ou vendo por Cr$ 160.000,00 - Willian M. Bezerra - Rua Colônia da Glória, 258/23 - São Paulo - SP - CEP: 04.113. Tel. (011) 573-6690.

Vendo - Phanton System seminovo com os cartuchos Tartarugas Ninja II, Batman, e os acessórios, pistola Joystick de resposta rápida e adaptador. Posso, também, trocar tudo isto por um Mega Drive - Marco Antonio Abe - Rua São Jorge, 113/63 - Diadema - SP -CEP:09.920.

Troco - Phanton System e pistola semi-novos com mais 15 cartuchos por Mega Drive com 3 cartuchos (Super Monaco GP, Homem Aranha e Batman) - Guilherme Bento Radominski. Tel.(041)243-3409 ou 244-1092 - Curitiba - PR.

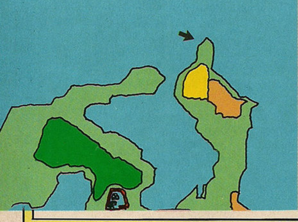
Nota da redação
Para participar da seção ROLOS & TROCAS basta enviar seu anúncio para revista VIDEOGAME, rua Alice de Castro nº 60, Vila Mariana, São Paulo/SP — CEP: 04015. Ele será publicado gratuitamente. Coloque seu endereço completo e no caso do número do telefone, não esqueça do código DDD de sua cidade.

DICAS DO LEITOR

Final Fantasy
(Nintendo)

Ao lado da cidade de Pravoca, a segunda do jogo, há um lugar onde você pode encontrar mais monstros e ganhar mais pontos. Veja este local na ilustração.

Dudi de Souza Feijó
São Paulo, SP



Altered Beast
(Master System)

A partir da segunda fase, um inimigo roxo tentará sugar sua energia. Para livrar-se dele pressione o direcional para todas as direções simultaneamente com os botões **1** e **2**. Esta técnica também funciona para um CONTINUE extra.

Thomé Bomfim
Maceió, AL

8 Eyes
(Nintendo)

Na fase final, quando aparecerem as jóias, é preciso colocá-las na ordem correta, que é: amarela, branca, verde, laranja, azul, roxa, vermelha e preta.

Gustavo Sorrentino Lopes
Osasco, SP

Psycho Fox
(Master System)

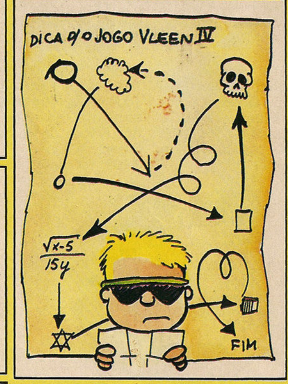
No início da fase 5-1 existem alguns canos com pontas embaixo. E, para escapar ileso, basta passar por eles correndo, pois não há perigo de cair.

Thomé Bomfim
Maceio, AL

Valis III
(Mega Drive)

Para selecionar as fases deste jogo aperte simultaneamente os botões **A**, **B**, **C** e **START** durante a tela de abertura, segurando-os por alguns segundos.

Mauro Machado Rocha
Rio de Janeiro, RJ



Legendary Wings
(Nintendo)

Aperte os botões **A**, **B** e **START** simultaneamente e várias vezes até que o numero de vidas no canto inferior da tela se transforme em uma meia-lua. Com isto você terá vidas infinitas. Para escolher outra fase, repita a operação com o direcional para cima, para baixo ou para a esquerda.

Maurício F. da Silva
Gama, DF

Astro Warrior
(Master System)

Assim que sua nave aparecer na tela, dê três pequenas voltas em torno de si mesmo, no sentido anti-horário (ao contrário dos ponteiros do relógio) e seus dois amigos aparecerão.

Thiago P. G. de Melo
João Pessoa, PB

Ghostbusters
(Master System)

Para conseguir um crédito de US$ 2.005.500,00 basta entrar o seguinte código: **AA9587102178**.

Pablo Costalonga de Oliveira
Rio de Janeiro, RJ

Q-BERT
(Atari)

Quando a serpente se aproximar, espere no alto da pirâmide. Quando ela estiver a ponto de saltar sobre o cubo alto, faça Q-Bert cair para a direita. A serpente será eliminada e você receberá uma vida extra e mais 500 pontos. A vida aparecerá no topo da pirâmide e isto poderá ser repetido indefinidamente.

Maurício S. A. Pereira
São José do Rio Preto, SP

After Burner
(Mega Drive)

Para conseguir mísseis extras, aperte estes botões quando reabastecer:

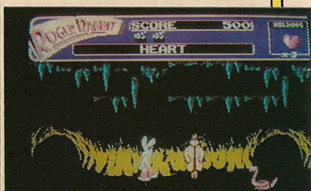
Fase 3: Esquerda e **B**
Fase 5: Direita e **B**
Fase 9: Botão **B**
Fase 11: Direita e **B**
Fase 13: Esquerda e **B**
Fase 16: Direita e **B.**

Fabio R. Escada
São Paulo, SP

Who Framed Roger Rabitt?
(Nintendo)

Tenho um **password** diferente do publicado na **VIDEOGAME** 2. Comece com todos os objetos selecionando: **LL33HHDH-HHHHH-33HHHHB3**. Depois disso só faltará a dinamite que deverá ser comprada na loja acima e à direita do escritório.

Artur de França Mittelbach
Recife, PE



HI-TOP GAME

COMPATÍVEL COM O SISTEMA NINTENDO

SISTEMA LÍDER MUNDIAL

TURBO

milmar

HI-TOP GAME

LIG./DESL.

RESET

JOYSTICK (1) JOYSTICK (2)

HI-TOP GAME JOYSTICK

TURBO A B SELECT START

milmar

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS
CONHEÇA O AMAZONAS

APPC

Prepare-se para enfrentar os mais emocionantes desafios com o HI-TOP GAME. O vídeo-game TURBO que permite ao jogador, acelerar os procedimentos e funções especiais como: tiros, saltos e corridas. Além de oferecer alta definição de imagem, é compatível com todos os jogos do SISTEMA NINTENDO.

Possui controles de um vídeo-game de última geração que incorporam as funções select e start, proporcionando maior agilidade aos jogadores, além dos jogos exclusivos da MILMAR: Futebol, Volleyball, Krazy Kreatures, Double Strike, F-15, Pyramid, Tiles of Tate, Impossible Mission II e Dudes.

HI-TOP GAME. MAIS UMA GRANDE JOGADA DA MILMAR.

milmar

TEL.: (011) **575-0204**

TODOS OS JOGOS DA MILMAR SÃO LICENCIADOS.

FUTEBOL. Um jogo especialmente desenvolvido com os maiores times brasileiros.

VOLLEYBALL. Uma emocionante partida de volleyball na praia, com céu azul, mar e muita diversão.



Procure nossos produtos nos revendedores autorizados:

SP - São Paulo: Akopol/Arapuã/Acaí Vídeo/Bazar Morelli/Bazar Molina/Bij. Arm. Maneca/Brinquedos Laura/Casas Buri/Casa Primavera/Cinótica/Comercial Eduardo/Cyamar/Eletrônica CATV/Filcril/Fotóptica/Foto Elite/Foto Penha/Lab. Fot. Panan Color/Lojas Nipon/Lojas Ota/Lojas Paraíso/Makro/Mappin/Mario Bros/Policomp/Remaza Magazine/San Marino/Systemania/Tech Vídeo/Universon • **RJ - Rio de Janeiro:** A Graciosa/Casa Matos/Com. Radio Rio Grande/Disconildo/Discoteca Cristiane/Ello Cinefoto/Eletro Librão/Fotomania/Hiper Sound/Lab. Revelações/Lojas Parque/Lojas Real/Lutz Ferrando/Magazine Vicenzia/Oxfor/Rozelândia/Showlar/Sound Station/Video Arte • **RJ - Interior:** A Musical/De Plá Mat. Fotográfico/Foto Stop/Frilar/Gute Sound/Hosmar/Loja Nipon/Magazine Vai Vai/Marinsmóveis/Ótica Avenida/Radio Frequencia/Telegel/Video Mania I • **PR - Curitiba:** Carrefour/Hermes Macedo/Ponto Quente/Prosdócimo • **ES - Vitória:** Casa dos Brinquedos/Casas Giacomin/Center Color/Dadaldo/Eletrônica Rangel/Eletrônica Yung/Ferasa Comercial/Jadyr Silva Primo/Laborcolor • **MG - Belo Horizonte:** Diplomata Discos e Fitas/Eletro Radio Irmãos Malaco/Hot Som/Sem Nome Discos e Fitas/Transistora Beagá • **MG - Interior:** A Musical/Distr. Discos Vale do Aço/Eletro Center/Eletrônica Rodoviária/Eletroradio/Etel/Graus Eletrônica/L'Atelier/Musical Waber/Only Stereo/Palácio do Som/Rei do Disco/Relojoaria Dilce/Sonzaço/Tain Discos • **RS - Porto Alegre:** Carrefour/Multison/Musison/Palácio Musical • **RS - Interior:** Comercial Geremia/Multison/Pro Audio • **PE - Recife:** Bom Preço/Canadá Color/Fabrames/Fernando Leal/Pedrosa da Fonseca/Super Toy/System Som/Yang Presentes • **DF - Brasília:** Carrefour/Junior Cine Foto/Óticas Lamy • **DF - Interior:** Cinética/Okubo • **GO - Goiânia:** Color Print/Discatel/Lojas RCA Eletro/Musidisc/Som Livre • **BA - Salvador:** Dison



F-ZERO




DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
7	8	9	8

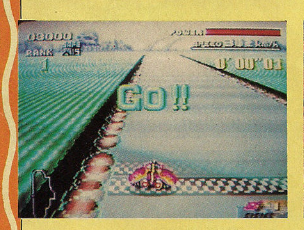
FOTOS NORBERTO MARQUES

TIPO: Automobilismo

No futuro, os bólidos da Fórmula Zero são a categoria máxima do automobilismo mundial. E você pode ser um dos feras das pistas, pilotando um destes sensacionais carros. Claro, neste game tudo é diferente. A começar pelas pistas: elas são construídas no espaço, flutuando alguns milhares de metros acima da superfície do globo terrestre. Com atenção, pode-se ver ao fundo o cenário do local sobre o qual elas foram construídas.

Mas nelas existem ainda outras particularidades: as bordas são construídas com um material ultra-resistente e de grande elasticidade. Tudo pensado para que os acidentes não sejam graves e que possam até fazer parte da competição. Bater nessas bordas significa ser devolvido à pista quase na mesma velocidade da batida, sem dano algum para seu bólido. Em todo o caso, evite bater: afinal, você poderá perder preciosas posições! Outro risco é seu carro rodar após uma batida e seguir pela contra-mão. Nesse caso, retorne logo, ou o jogo terminará. A mensagem "REVERSE" aparecerá na tela, avisando do perigo!

Seu objetivo é terminar a temporada em primeiro lugar no campeonato, ganhando o maior número de provas possível. Antes disso, é preciso permanecer na pista e se classificar para a prova seguinte. Para isso, é necessário chegar pelo menos na mesma posição indicada pela tela, em "safe". Cada vez que você perde esta posição-limite o jogo chegará ao final. Veja agora mais detalhes deste incrível game!







O modo de jogo

Você poderá optar por **Grand Prix**, que é a disputa do campeonato mundial. Neste modo, você compete contra outros três carros controlados pelo computador; **Practice**, que é apenas para que você fique conhecendo a pista — nesta modalidade, você pode ou não escolher um rival e disputar apenas com ele; e **Records**, que mostra todos os melhores tempos nas três categorias.

Escolhendo a categoria

São três categorias, que variam o grau de dificuldade das pistas na temporada. **Knight League** é a mais fácil, sendo aconselhável que, na primeira vez, se inicie jogando nesta categoria. **Queen League** é um pouco mais difícil, e já aparecem muitas surpresas na pista, como barreiras, saltos longos e outras dificuldades. Finalmente, **King League** é a mais difícil, tendo pistas sinuosas, com saltos, obstáculos e até atalhos que podem ser tomados pelo corredor.



Escolhendo o carro

São quatro modelos à disposição, todos com propulsão a jato alimentado por baterias atômicas. Outra particularidade é que eles não têm rodas. Isso mesmo, eles flutuam a poucos centímetros do solo! Eles aparecem na tela, e, antes de escolhê-los, você poderá visualizar suas características. Normalmente, o carro **Fire Stingray**, de cor rosa, é o que tem a melhor combinação velocidade-estabilidade, sendo mais fácil de vencer utilizando-o. Mas, dependendo de seu estilo de pilotagem, outros carros poderão se adaptar melhor a você. Experimente todos!





Pilotando

Pilotar um carro tão avançado não é tarefa das mais fáceis. Além do direcional para os lados, usado nas curvas, há outros comandos importantes. Veja quais são eles:

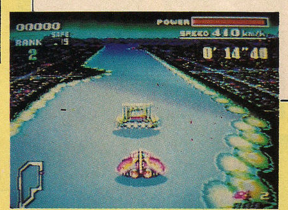
Direcional para baixo: faz com que o carro salte mais alto. Neste caso, ele perde velocidade.
Botão **B**: acelerador.
Um toque no botão **A** seguido de **B**: aciona o turbo (do carro).
X ou **Y**: freios.
L e **R**: controla a inclinação do carro nas curvas, aumentando a estabilidade.

As dicas de cada pista

Mute City

Seu campeonato começa aqui. E, com um pouco de treino, não será difícil vencer, pois, além de possuir traçado fácil, este circuito não reserva maiores surpresas. Preste bastante atenção nos "esses": a maioria deles pode ser contornada passando-se quase em linha reta!

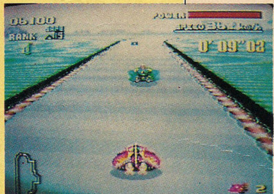


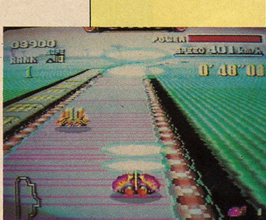




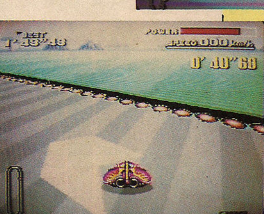
Death Wind

Nesta prova, você corre em uma sinuosa pista, ou, dependendo da categoria, ela pode se transformar em um fantástico oval. A novidade aqui é a seta de velocidade: passando sobre ela, seu carro é acelerado a 900 km/h! Na categoria **King League**, este circuito é um oval simples com duas setas de velocidade, no início de cada uma das duas retas. A velocidade é alucinante! O turbo é uma excelente arma para vencer, mas sua energia acaba. Veja onde recarregar as baterias atômicas de seu carro.





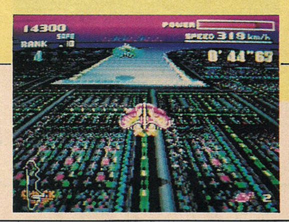




►

F-ZERO





Port Town

Aqui, a novidade é o salto. Seja esperto para não despencar espaço abaixo. Há também uma rampa de salto, que pode ser usada para se ultrapassar os concorrentes. Fique de olho na energia! Veja o local para recarregá-la na foto.







Red Canyon

Neste fantástico circuito, são três os saltos. Procure usá-los sempre para ganhar velocidade e ultrapassar os concorrentes, ou ganhar distância deles. Você consegue isso combinando a mínima altura possível para o salto com maior velocidade. Mas a grande sacada é pegar a grande seta que fica ao lado da terceira rampa (foto). Sua velocidade será incrível!



FOTOS: NORBERTO MARQUES



Fire Fight

Esta é a última prova do campeonato. Por isso mesmo, é a pista mais sinuosa e difícil. A dica é a mesma: pegue as setas de velocidade para ultrapassar os concorrentes, e não esqueça de reabastecer quando o seu medidor de energia estiver no fim. A surpresa fica por conta de minas instaladas na pista, que farão com que seu carro perca velocidade. Decore sua posição e desvie delas!





A REVISTA VIDEOGAME VAI LEVAR VOCÊ

À ILHA DO PARAÍSO

Resolvendo o quebra-cabeça abaixo, você vai descobrir para onde a VIDEOGAME vai levá-lo.
Basta preencher o cupom com a resposta correta para concorrer a uma passagem
à "Ilha do Paraíso" com direito a acompanhante.
Descubra para onde você vai viajar com a VIDEOGAME...





 O símbolo do Hidrogênio

 A 4ª letra do nome desta revista.

 A 5ª letra do nome do animal que é o terror dos mares.

 T ... T = dinamite.

 A 2ª letra do nome do maior mamífero dos mares.

 A 3ª consoante.

 A 5ª letra do nome do herói da capa da VIDEOGAME nº 8.

 A 1ª letra do nome do animal que vive nos Pólos e faz shows aquáticos.

REGULAMENTO

1 - Para participar desta promoção da revista VIDEOGAME, basta descobrir qual é o nome da ilha que está codificado nas estrelinhas. Cada estrela corresponde a uma letra.

2 - Preencha o cupom em letra de forma bem legível e envie num envelope escrevendo na frente: VIDEOGAME - "Ilha do Paraíso" para a Sigla Editora Ltda. (Rua Alice de Castro nº 60, Vila Mariana, São Paulo, SP, CEP 04015. Cópias ou xerox do cupom serão aceitos.

3 - Só terão validade as cartas enviadas pelos Correios.

4 - Esta promoção é válida para as cartas que chegarem até o dia 30 de novembro.

5 - Concorrem as cartas que tiverem a resposta correta. Será sorteada uma passagem com direito a acompanhante para a "Ilha da Fantasia" e ainda 300 bonecos infláveis Pixi da TZ.

6 - Os casos omissos serão decididos por um júri especialmente convocado pela Sigla Editora Ltda.

O nome da "Ilha do Paraíso" é ____________________

Meu nome é: ____________________ Idade: ________

End.: ____________________ Nº ________

Cidade: __________ Estado: __________ CEP: __________ Tel: __________

Qual é o modelo do seu videogame? ____________________

Qual é o cartucho que você mais gosta? ____________________

Você costuma alugar cartuchos na locadora? Sim ☐ Não ☐

Quantos cartuchos você alugou ou comprou este mês? Alugou: ________ Comprou: ________

(Recorte ou copie este cupom, preencha e envie à Sigla Editora Ltda., Rua Alice de Castro nº 60, Vila Mariana, São Paulo, SP, CEP 04015).



FOTOS NORBERTO MARQUES

TOTALLY RAD



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Aventura

Jake estava assistindo ao show do grande mágico Zebediah com sua namorada, quando seu planeta foi conquistado, através da magia negra, por um outro mágico muito poderoso. Zebediah ensina 12 diferentes magias para que o garoto possa partir em defesa de seu mundo. Em cinco fases, ele deverá enfrentar todos os aliados do malvado mago, até derrotá-lo e libertar seu planeta.

Comandos

Botão A: pulo
Botão B: tiro
Segurando Botão B: tiros fortes
START: seleção de magia



Magias

Veja agora quais são as magias que Jake aprendeu. Selecione a magia desejada no quadro e use-a apertando o botão **A**.

Poder do Gato: acionando **A** — invencibilidade. acionando **B** — tiros de raio.

Poder da Asa: acione o **A** várias vezes para voar.

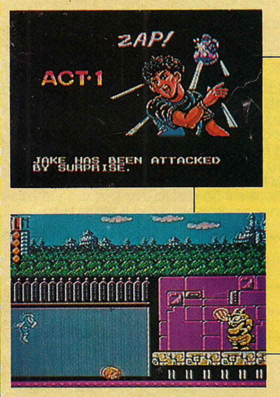
Poder do Peixe: aperte o **A** repetidamente para nadar.

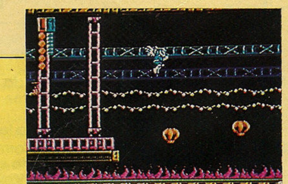
Poder do Coração: recarrega a energia.

Poder do Relógio: paralisa o tempo

Poder do Coração Partido: enche somente metade da energia.

Poder do Homem: invencibilidade.

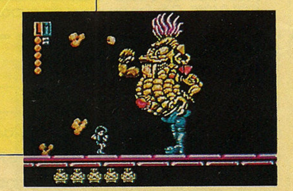


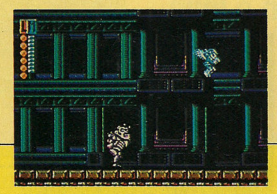


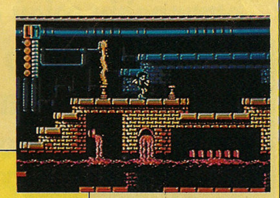
Ato 1

Nosso amigo Jake foi atacado de surpresa pelas forças do mal. Nesta fase uma boa dica é selecionar o poder da Asa e passar sobre os adversários. Para derrotar o primeiro inimigo deste ato, um rinoceronte, é só ficar no canto esquerdo da tela voando, desviando dos tiros e acertando o monstro sempre que puder. No segundo estágio, dentro do circo, continue voando.

O grande inimigo desta fase é um monstro punk. Para derrotá-lo, mantenha-se embaixo de suas mãos e acompanhe seus movimentos. Atire e acerte no ponto vermelho. Pronto, este inimigo já está no papo!





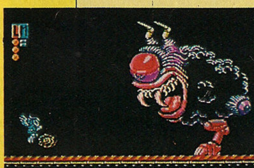




Ato 2

Alisson, a namorada de Jake, foi seqüestrada. Escape do novo inimigo voando. Fique sempre sobre ele e espere suas investidas para descer e atirar. No segundo estágio, o cenário é um esgoto e para passar pelos fogos você deve estar sem magia.

Um monstro enorme, de uma perna só e com chifres, é o grande inimigo desta segunda fase. Para acabar com ele, mantenha-se no canto da tela atirando no seu pé. Pule para desviar de seus tiros. Quando ele investir contra você, voe para escapar.

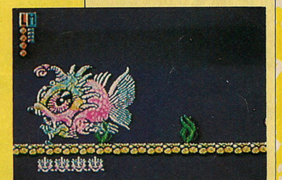


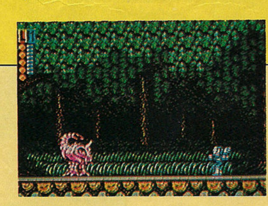


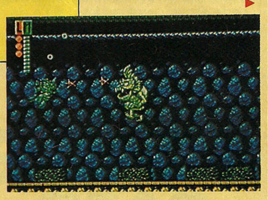
Ato 3

Jake consegue resgatar sua namorada, mas o pai dela não teve a mesma sorte e acabou sendo capturado. Neste ato, você vai precisar de vários poderes. Na selva, o melhor é seguir com o poder do Gato. Para vencer o inimigo da foto, use o poder da Asa. E, no segundo estágio, na água, use o poder do Peixe. Prossiga devagar para não encostar nas engrenagens.

Contra o peixão inimigo, ataque sem magia. Acerte constantemente, mas fique esperto! Ele vai agir rapidamente para devorar Jake.



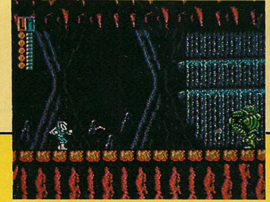


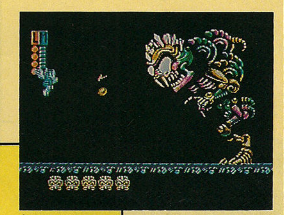


FOTOS: NORBERTO MARQUES

TOTALLY RAD







Ato 4

Jake continua a busca ao pai de Alisson. No interior da caverna, use o poder do Gato. Siga com atenção para superar os obstáculos de seu interior. Alterne poderes para superar mais facilmente as dificuldades. Para derrotar o inimigo, você deve acertar vários tiros quando sua boca estiver aberta. Não esqueça de manter distância do monstro e desvie de suas rajadas. Use o poder da Asa. Continue voando, mas cuidado para não encostar no teto.

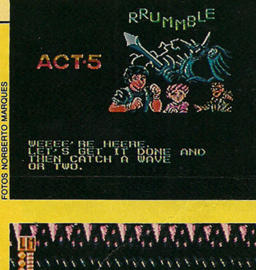
Para vencer a caveira multicolorida, o inimigo desta fase, use o poder da Asa. Mantenha-se no local da foto para atirar em seu olho. Você não será atingido e ela cairá derrotada facilmente.

Ato 5

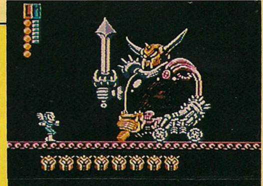
Mantenha o poder da Asa nesta nova fase, que se passa no interior de um laboratório-labirinto, e escape dos andróides verdes que atiram. O primeiro inimigo desta fase é um robô de um olho só. Cuidado para não destruir seu olho e fique desviando dele, andando de um lado para outro. Para acabar com o monstro, é só ter paciência e ficar atirando em seu corpo.

Fora do laboratório, o monstro laranja vai tentar atacar Jake. Cuidado com seus tiros e sua língua. Use o poder da Asa, atire e desvie do monstro. Demora, mas você vai conseguir acabar com ele.

O último inimigo desta fase é um enorme mostro com rodinhas nos pés e espada na mão. Use o poder da Asa e atire quando o monstro abaixar a espada. Pronto, você ajudou Jake e ele conseguiu salvar o pai de Allison e o planeta das forças do mal.



FOTOS NORBERTO MARQUES







GAME SHOPPING

VICE: PROJECT DOOM



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Luta

Vice é um emocionante jogo de luta, bem ao estilo dos já bem conhecidos games da série Ninja Gaiden. A ação, porém, é bastante variada neste jogo. Perseguições pelas avenidas de uma grande cidade e também cenas de luta na selva, em casas e pântanos sombrios garantem a este game muita emoção.

Em uma grande cidade no futuro, alienígenas convivem pacificamente com terráqueos. Os "aliens" consomem uma droga chamada GEL, vital para eles. Em terráqueos, os efeitos da GEL, no entanto, são malígnos: primeiro provoca grande euforia e, depois, leva ao desespero e à morte. Uma inescrupulosa indústria, a BEDA Corporation, fornece a droga a quem tiver dinheiro para comprar, desrespeitando a lei que proíbe o consumo por terráqueos.

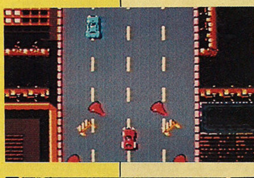
É aí que você entra! Quinn Hart, o herói, descobriu ainda que a BEDA Corporation deseja assumir o controle da Terra usando a droga. Ajude-o, então, a frustrar estes malígnos planos!

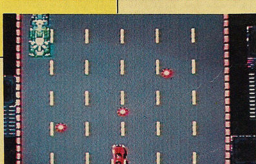
Comandos

Botão A: pulo
Botão B: espadadas
SELECT: seleciona espadas, tiros ou granadas
Direcional para baixo: o herói abaixa
Direcional para as diagonais inferiores: o herói anda agachado

Primeira fase

Hart, o herói deste game, começa sua aventura pilotando um veloz carro na área D da cidade. A ação, nesta fase, é vertical. Seu objetivo é tentar encontrar Chris, sua namorada, uma espiã detida pelos inimigos. À medida que Hart derrota os carros inimigos, vão surgindo moedas. A cada cem moedas, uma vida extra. Não há inimigo nesta fase.

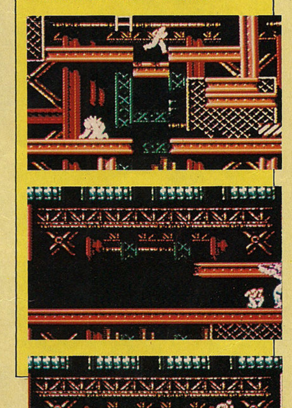




Segunda fase

Nosso herói está nos andaimes de um prédio em construção tentando resgatar sua namorada. Sua maior dificuldade é tentar passar sem cair pelas barras de ferro que vão desmoronando.

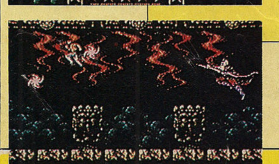
Seu inimigo mais difícil nesta fase é um monstro rosa e roxo, que tenta lhe atacar com ferros. Para acabar com ele, fique na sua frente dando espadadas e desviando de seus ataques.



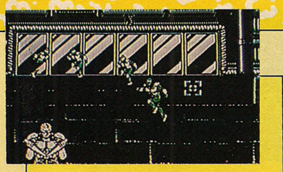
Terceira fase

Esta terceira fase tem como cenário um bairro chinês. A espada é a melhor arma durante todo o tempo. Cuidado com os bumerangues atirados por seus inimigos.

No final, um guerreiro chinês é o grande obstáculo desta fase. Acabe com ele jogando granadas. Para desviar dele basta subir nos pilares e pular. Cuidado com as chamas de fogo que o guerreiro lança sobre Hart.

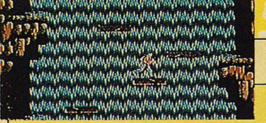






Quarta fase

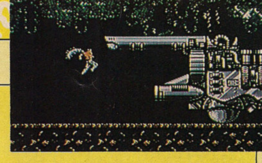
A luta continua em um estúdio de TV. Andróides e leopardos são obstáculos que deverão ser enfrentados pelo herói. Esta fase não tem um grande inimigo. Bastam habilidade e uma boa mira para prosseguir.

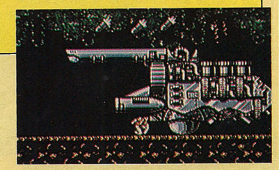


Quinta fase

Nosso herói tenta agora encontrar a namorada em uma selva. Robôs e águias tentam destruir nosso amigo. Ao chegar na cachoeira, basta ir pulando nos troncos que caem para conseguir chegar ao outro lado. Cuidado: só pule para um tronco se o seguinte — no qual você deverá pular — também cair. Do contrário, você não terá para onde seguir e cairá, cachoeira abaixo.

O inimigo é um enorme tanque alienígena que ataca mísseis e atira. Para se defender é só abaixar e para atacá-lo é só acertar a ponta superior do tanque com espadadas.

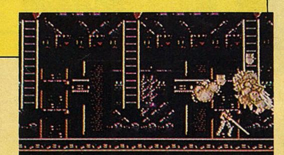




Sexta fase

No depósito os perigos são muitos e os inimigos surgem de todas as partes. Cuidado para não encostar nos ventiladores e acabar sendo sugado por eles.

O inimigo é um monstro robô que atira mísseis teleguiados (que correm atrás de você). Para acabar com ele fique no meio da tela abaixado e distribuindo espadadas rapidamente. Desta maneira, os mísseis não acertam Hart.





Oitava fase

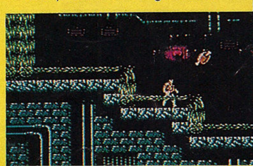
O cenário da luta agora é uma usina de energia, onde os blecautes (falta de energia) são constantes. Muito cuidado quando a tela ficar escura. O maior problema aqui é passar pelos campos elétricos. Para conseguir é só ter paciência. Tome cuidado para não escorregar nas esteiras rolantes.

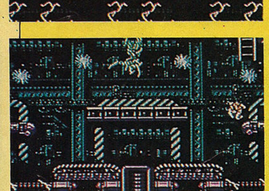
Lute contra o mutante inimigo atirando granadas. Fique na ponta do cano, que está no lado direito da tela. Abaixe para evitar os tiros do monstro.

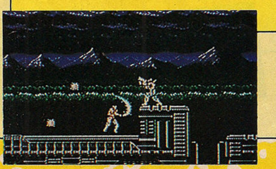
Sétima fase

Nosso amigo luta agora contra guerreiros selvagens, sobre um trem em movimento. O tempo está ruim e os raios fazem com que tudo escureça. Nesta hora o melhor é ficar parado para não cair nos vãos do trem. Os vagões vão levar Hart a um esgoto lotado de ratos. A destruição dos inimigos faz com que Hart ganhe moedas, munição para tiro, granadas e energia. Fique atento ao frango, que recarrega boa parte das forças do nosso herói.

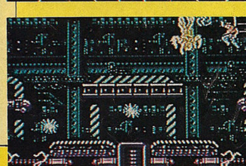
O inimigo é outro robô, que distribui tiros. Para acabar com ele fique no canto esquerdo da tela, evitando seus tiros, e use o poder de suas granadas.



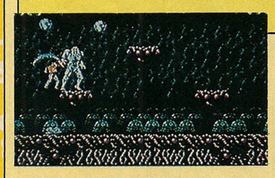








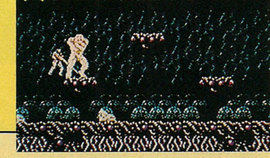
VICE: PROJECT DOOM

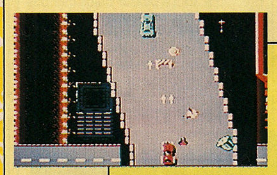


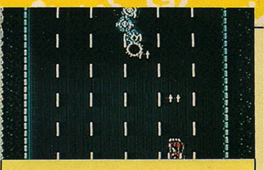
Nona fase

No laboratório genético, criaturas mutantes tentam impedir que Hart consiga chegar até o inimigo. Aqui, os choques elétricos também são um problema.

O nosso herói encontra agora sua namorada. Mas ela foi transformada pelos inimigos em uma enorme criatura mutante que tentará acabar com ele. Cuidado com seus tiros. Para derrotá-la, suba na plataforma, que está no canto esquerdo da tela, e fique no seu canto esquerdo atirando granadas. Cuidado, porque a monstra vai tentar pular sobre Hart.



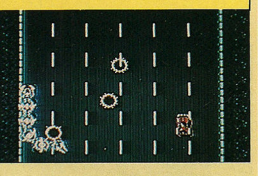


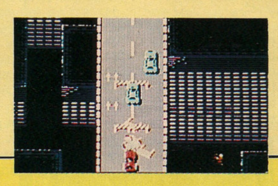


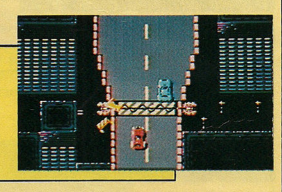
Décima fase

De volta às ruas, nosso herói está dentro de um carro tentando encontrar quem transformou Chris, sua namorada, em uma monstra.

Uma enorme serpente azul é o maior inimigo desta fase. Para destruí-la, é preciso acertar tiros na sua cabeça e desviar dos seus tiros com muita habilidade.







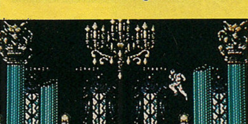
Décima primeira fase

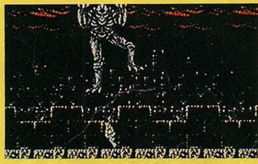
Hart prossegue com seu carro na cidade. Desvie dos inimigos com habilidade, como na primeira fase. Não há inimigo final.

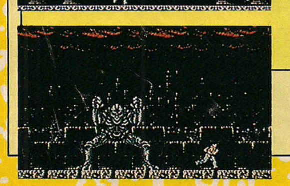
Décima segunda fase

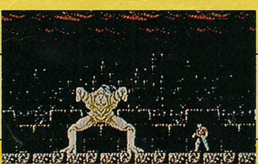
Agora, no interior de uma mansão, Hart lutará com palhaços e alienígenas, até descobrir o inimigo final: o vilão é um sósia seu, só que com poderes muito maiores. Para destruí-lo use as granadas e desvie dos seus tiros.

Irritado, o sósia do nosso herói promete vingança e se transforma em um enorme monstro. Ele solta tiros pelo corpo todo em direção aos lados e tenta pular em cima de Hart. Para escapar do monstro é só passar sob suas pernas, quando ele pular. Lembre-se de desviar dos seus tiros e solte suas granadas. A luta é longa, mas vale a pena. O herói perde sua namorada, mas consegue completar sua missão.











FOTOS: NORBERTO MARQUES

OI.

CHEGOU SONIC, O PORCO-ESPINHO SUPERSÔNICO QUE NIN

Superveloz, supercolorido, super... Sonic! O jogo de maior sucesso para Mega Drive no mundo inteiro está chegando com tudo no Brasil.

Por essa você não esperava: um porco-espinho supersônico, que viaja com supervelocidade num cenário em terceira dimensão, tentando salvar seus amigos que foram transformados em robôs por um cientista malvado.

E você vai acompanhá-lo com movimentos que você nunca viu em outro videogame: pulando, correndo, fazendo loopings malucos, com muitos inimigos pelo caminho. Tudo isso acompanhado por uma música incrível para

TCHAU.

GUÉM CONSEGUE DETER.

dar ainda mais emoção.
Tem até computadores onde Sonic ganha anéis que dão pontos, escudos protetores, velocidade extra e até vidas.
Sonic é demais. Nem você nem seu Mega Drive jamais viram nada tão rápido e alucinante. E nem vão ver, se você continuar aí parado.



É SUPER. É DA TEC TOY.



FRANKENSTEIN



DIFICULDADE GRAFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Aventura

Neste empolgante game, Frankenstein, o terrível monstro, volta à vida — muito mais poderoso — justamente para espalhar o terror entre os homens. Você é quem luta contra ele e seus terríveis aliados, pois o cartucho pedirá o seu nome no início. Claro, ele seqüestrou sua namorada, Emily, e você deve salvá-la. Durante quatro fases, você enfrentará terríveis monstros que Frank mantém sob seu poder, até o combate final com o próprio — este bastante difícil.

Durante a jornada, você recolhe armas, entre elas espadas, ganchos e o poder de fogo — este último fundamental no game — que os inimigos deixarão ao serem derrotados. Os corações completam a sua energia.

Comandos

Botão A: pulo
Botão A: duas vezes: voadora
Botão B: socos e espadadas
Select: para usar os carregadores de energia recolhidos durante o jogo

Passwords

2a. fase: **PNBFTTCPKFTZ**
3a. fase: **FXBWTZCBKWKH**
4a. fase: **FTBFTTCPKFMH**

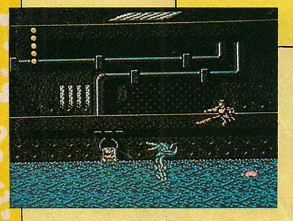
Primeira fase

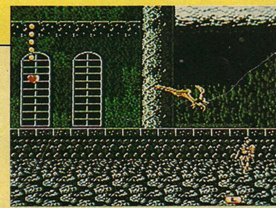
Você começa esta aventura perambulando pelas ruas de uma vila desconhecida. Aqui há muitos inimigos para derrotar e cada monstro vencido libera uma arma no chão. Não esqueça de pegá-las. As bolas vermelhas vão lhe dar o poder de atirar raios. A poção azul aumenta seu nível de energia.

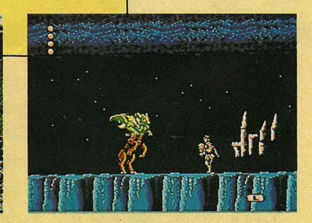
No segundo ato, entre em todas as portas para procurar energia. Cuidado com a segunda, lá você encontra um esgoto e, dentro da água, um monstro que pode ser eliminado com voadoras. Não esqueça de pegar a poção: ela recarrega suas forças.

Ainda nas portas, você vai dar de cara com a Morte, que se transforma em um estranho pássaro. Cuidado, ela vai tentar te levar ao começo da fase. Para destruí-la fique no canto direito da tela e dê vários socos.

O inimigo desta fase é um cavalo demoníaco. Para acabar com ele desvie do fogo exalado de sua boca pulando alto e distribuindo voadoras.





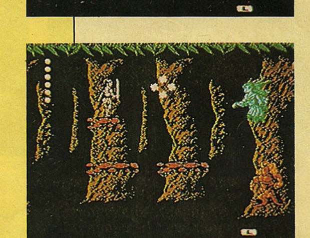


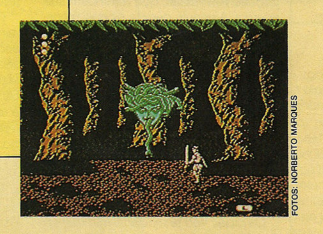
Segunda fase

Logo no início desta fase, você ganha uma espada. Agora em uma floresta, tome cuidado com as cabeças voadoras, que querem grudar em você e sugar sua energia. Sua primeira missão aqui é destruir um perigoso monstro verde que atira raios. Acabe somente com ele, ignorando o que estiver embaixo. Para isso, basta atirar seus raios. E, se você estiver sem munição, é possível eliminá-lo somente com voadoras.

Passando o inimigo verde, todo cuidado é pouco para pular as plataformas que atravessam o pântano. Há um monstro dentro dele e para destruí-lo você tem de atirar raios ou dar socos. Mas, se você conseguir atravessar sem cair, não será necessário enfrentá-lo.

A Medusa é a grande inimiga desta fase. Acabe com ela dando voadoras. Antes da monstra ser vencida, sua boca vai soltar uma enorme língua. Dê socos e voadoras na cabeça da Medusa para se ver livre do seu poder.





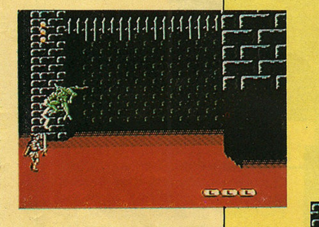
FOTOS: NORBERTO MARQUES

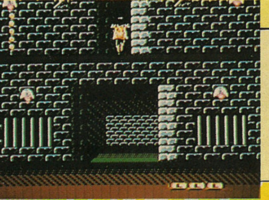
Terceira fase

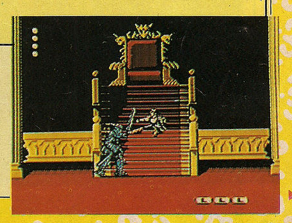
Agora num cemitério, demônios alados vão te atacar com raios. Destrua-os com espadadas. Pegue as bolas vermelhas, que estão carregadas de magia. Elas te darão a chance de liberar raios mortais. Pra acabar com o último demônio (verde), use o novo poder (direcional para cima e Botão **B**).

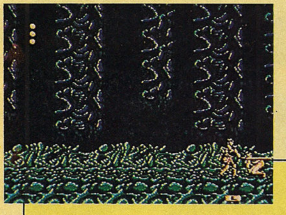
Dentro do castelo, neste segundo ato, entre na última porta do primeiro andar. Pegue a chave e vá até o segundo andar. Quando você encontrar as divisórias na parede acione o direcional para cima e entre nas três portas secretas. Nelas você achará uma poção para aumentar o nível de energia, uma arma de raios e mais um recarregador de forças.

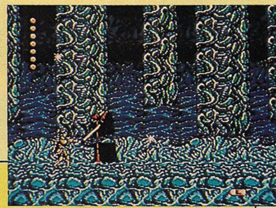
O primeiro inimigo é uma cabeça e uma mão voadora. Você o destrói com espadadas, para conseguir chegar às escadas que te levarão ao mestre da fase. Antes de alcançá-lo, você precisa acabar com seus quatro servos, pulando e distribuindo espadadas. O mestre é o Guerreiro das Trevas. Acabe com ele acertando voadoras, mas tome cuidado com seus raios. Fique sempre no canto da tela para esperar o monstro aparecer.











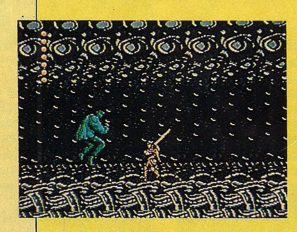
Quarta fase

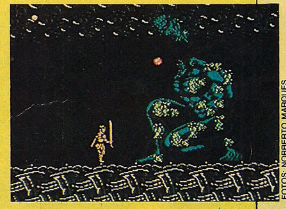
Neste último estágio, a aventura continua em uma outra dimensão. Evite as poções vermelhas, que diminuem sua energia. A seguir, derrote os dois monstros verdes para chegar ao primeiro mestre. Pule e dê espadadas quando eles não estiverem atirando. Você então encontra o Lobisomem. Destrua-o prendendo o monstro no canto da tela e dando espadadas.

No segundo ato, acabe com as bolas cor de laranja para chegar ao segundo inimigo: um vampiro. Cuidado! Ele se transforma em morcego. Fique na sua frente dando seguidas espadadas.

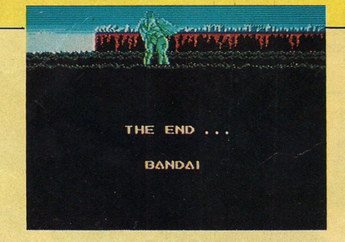
Os cipós vão te ajudar a não cair na água durante o terceiro ato. Aqui, você vai reencontrar o monstro verde que atira raios. Acabe com ele com voadoras.

Pronto, você chegou ao Frankenstein! Mas cuidado, o monstro pula e dá socos. A melhor tática para derrotá-lo são as espadadas. Você vai conseguir fazer com que ele suma rapidamente. Só que ele voltará, e desta vez enorme e atirando fogo pela boca. É que para destruí-lo totalmente é preciso usar o fogo, que você só consegue agora. Vença Frank definitivamente lançando raios no seu peito. O combate é duro, pois a cabeça do monstro se solta e voa, tentando te acertar. Não desista e continue acertando espadadas nela. Pronto, você salvou Emily.





FOTOS: NORBERTO MARQUES



VIDEOGAMES NO ATACADO E NO VAREJO: É O GALPÃO ATACANDO DE TUDO QUANTO É JEITO.

Deu tilt no Galpão: agora você compra tudo em videogames no atacado e no varejo. Se você tem uma loja ou locadora, o Galpão tem uma grande variedade de títulos e novidades pra você ganhar em cima. E se você é um simples gamemaníaco, pode vir também que o Galpão está detonando no varejo.
De um jeito ou de outro, quem compra videogame no Galpão ganha sempre.



BARRA FUNDA: Rua Norma Pieruccini Gianotti, 327 - travessa da Av. Rudge, 550 - Tel.: 826-0022 - SANTANA: Av. Braz Leme, 2366 - Tels.: 951-2655/2366
Aberto de 2ª a 6ª das 9 às 19h e sábado até as 14h **(Em Santana, aberto aos sábados até às 18h)**
ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.


SEGA
PORTABLE
VIDEO GAM
SYSTEM
GAME
GEAR
POWER
FUEL
MISSILE
26
BOOST
HIT
SEGA
imagem simulada do próprio jogo

Responda depressa: qual é o único videogame portátil que tem 4096 cores, joga os maiores sucessos do Mega Drive e do Master System e funciona até no escuro?

Resposta rápida: Game Gear. Game Gear está aqui, com a sua famosa tela de cristal líquido, cores sensacionais e definição de imagem surpreendente. Game Gear não tem limites: funciona até no escuro, tem cabo adaptador para tomada comum* e para isqueiro de automóvel* e pode ser ligado a outro Game Gear*, para aumentar ainda mais a emoção.

Game Gear só podia ser coisa da Tec Toy.

cartuchos vendidos separadamente

*acessórios opcionais



TEC TOY

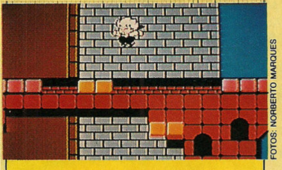
CASTLEVANIA JR.

Nesta aventura, Drácula ainda é uma criança. Uma estrela do mal caiu na Lua, trazendo terríveis monstros que ameaçam dominar seu mundo. Com a sua ajuda, o jovem menino-morcego deverá derrotá-los para manter seus domínios e, quem sabe, tornar-se muito importante no futuro. Afinal, você já deve ter ouvido falar dele, não?

Esta aventura só está disponível em cartuchos japoneses, mas pode ser encontrada para locação aqui no Brasil. Nesta reportagem, **VIDEOGAME** mostra as principais dicas deste game, produzido em homenagem à já famosa série Castlevania. Vamos a elas!



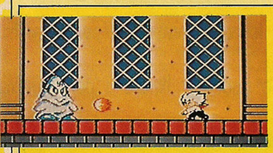
DIFICULDADE 7 | GRÁFICOS 6 | MÚSICA/EFEITOS 7 | CLASSIFICAÇÃO 7

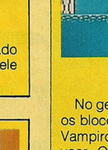


FOTOS: NORBERTO MARQUES

Chão falso na primeira fase

Nesta primeira fase tome cuidado com o chão falso. Para passar por ele ande e pule rapidamente.



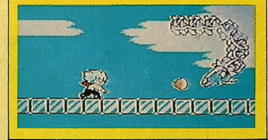


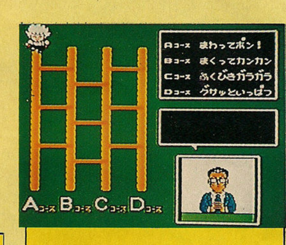
Cuidado com o inimigo!

O primeiro inimigo deste game é um fantasma nazista. Para acabar com ele, use o tiro forte (aperte o Botão **B** e segure). Depois do terceiro pulo do monstro abaixe para desviar de seus tiros.

Quarta fase

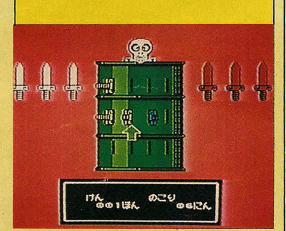
No gelo, o melhor para passar sobre os blocos na água é usar o Poder do Vampiro. Ele faz o pequeno drácula voar. O inimigo da quarta fase é um Dragão Chinês. Atire para destruí-lo, mas tome cuidado com as quedas: elas provocam buracos no chão.

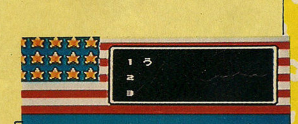




Estágio especial — vidas extras

No final de cada fase deste jogo é sorteada a próxima fase em que você vai entrar. Quando a caveira aparecer, enfie as facas no barril. Acertando o buraco correto, você consegue ganhar vidas.





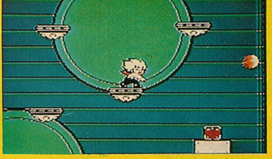
As respostas certas

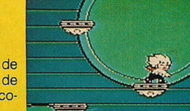


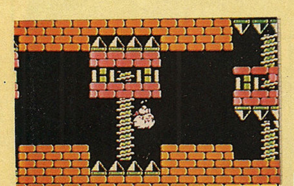
Você vai ter de enfrentar a Estátua da Liberdade nesta quinta fase. Ela vai fazer algumas perguntas ao pequeno herói. A ordem das respostas é: 2, 1, 2.

Complete sua energia

Na última roda gigante do parque de diversões, na segunda fase, em vez de pular para direita, desça e pegue o coração com vidas.



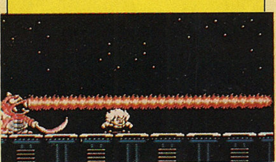






Sétima fase

Para chegar ao inimigo da sétima fase, Drácula Jr. tem de pegar um elevador espacial. O adversário do pequeno herói é um monstro vermelho. Acabe com ele selecionando o poder da foto. Quando o monstro pular, fique agaixado para que o inimigo não acerte o pequeno herói.





O último inimigo

Logo no início da nona fase, Drácula Jr. tem de enfrentar um Dragão de Fogo. O único poder capaz de derrotá-lo é o do Gelo. O adversário final deste game é um monstro verde que atira raios. Para desviar de seus tiros fique próximo ao raio, como na foto. Acerte o monstro toda vez que ele abrir a boca. Pronto. O pequeno Drácula venceu as forças do mal!

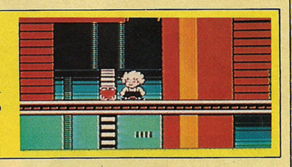
Sexta fase

Agora numa pirâmide, para fazer com que Drácula Jr. passe por seus mecanismos de defesa, use o Poder do Vampiro. Não esqueça de sempre passar pelo lado que não tem espinhos. O inimigo da sexta fase é um faraó. Para destruí-lo é simples: basta usar tiros de fogo.



Oitava fase: mais energia!

Na oitava fase, na arca voadora, preste atenção para não cair no primeiro buraco. No segundo, há um coração com vidas lhe esperando!









DIFICULDADE CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Automobilismo

CHASE H.Q

Uma perigosa quadrilha de assaltantes está tomando a cidade e você recebeu a difícil missão de capturá-la. Mas cuidado! O perigo é grande e toda a habilidade é pouco para pegar os fora-da-lei. É que os bandidos também se encarregaram de roubar velozes carros esportes para a fuga. O único jeito de pegá-los é assumir também um destes fantásticos carros e persegui-los, batendo na traseira do carro inimigo até destruí-lo totalmente.

Comandos

Chase H.Q. permite que se escolham duas opções de localização dos comandos. Escolha a que melhor se adaptar ao seu estilo de jogo.

Tipo 1: **A** - turbo
B - marchas
direcional/cima - acelerador
direcional/baixo - freio

Tipo 2: **A** - marchas
B - acelerador
SELECT - turbo
direcional/baixo - freio



O jogo

Todas as seis fases deste jogo são parecidas. Ou seja, em todas elas você deverá perseguir os carros inimigos e tentar jogá-los para fora da pista batendo em sua traseira. Os cenários e o grau de dificuldade, no entanto, variam bastante à medida que se vai passando de fase. Além disso, é necessário estar atento às bifurcações. Pegar o caminho errado significa demorar mais tempo para alcançar o inimigo. As setas indicam o caminho correto a seguir. Fique esperto!



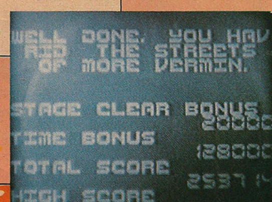


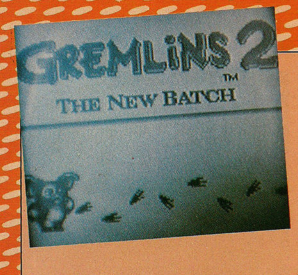
O painel do carro também pode ajudar muito no seu desempenho. O **Score** indica o seu placar, **Time** mostra o tempo que ainda resta para alcançar o adversário, **Damage** indica as batidas que faltam para derrotar o carro inimigo, com **Distance** você fica sabendo qual a distância entre o seu carro e o adversário, **LO/HI** indica a posição das marchas (**LO** é baixa, **HI** é alta), e "*" é o número de turbos que seu carro ainda tem.

Uma boa estratégia é não ficar desperdiçando o Turbo, já que ele será indispensável para se alcançar o carro inimigo no tempo previsto. Os dois melhores lugares para usar o turbo são dentro do túnel e quando o seu rival já puder ser visto. Desta maneira, você poderá alcançá-lo mais rapidamente, economizando o recurso nos trechos mais fáceis. Fique de olho no indicador de turbo do painel do seu carro.

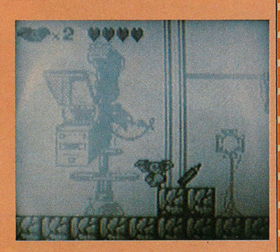












GREMLINS II




DIFICULDADE CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Aventura

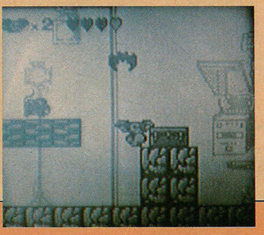
Exatamente como no filme, Gizmo, o estranho animalzinho Mogway comprado por Billy em uma loja de animais, tem de se proteger dos demônios que surgem do seu próprio corpo quando entra em contato com a água. Esses terríveis gremlins querem causar mal a todos com suas brincadeiras de mau gosto, e o pequeno Gizmo deve impedi-los.

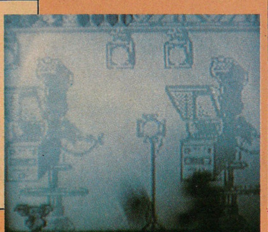
O game tem 4 fases e um grande inimigo ao final de cada uma. Para se defender, Gizmo deve pegar um lápis e golpear os gremlins com ele.

Primeira fase

Chegando perto do baú, entre nele, assim o animalzinho ficará invencível temporariamente. Os corações aumentarão seu nível de energia. O maior deixará o nível completamente cheio e o coração menor alimentará apenas um dos quadradinhos dele.

Para destruir o inimigo, pule a primeira grande bola e chegue bem perto dele sem parar de golpeá-lo.

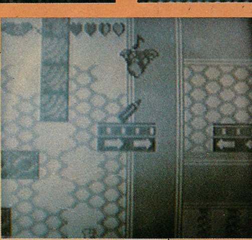


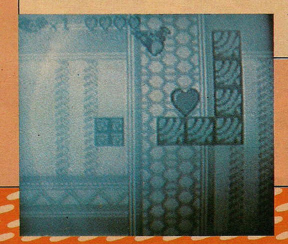


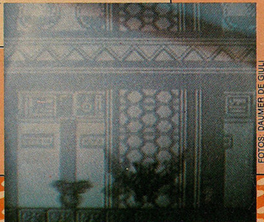
Segunda fase

Pegue o lápis com a seguinte estratégia: Pule para a esteira rolante partindo do nono degrau (foto), depois vá até a esteira da esquerda e pegue o item. Você já pode partir em direção ao inimigo.

Enfrente o vampiro ficando bem abaixo dele. Quando ele cair, acerte bons golpes até destruí-lo.





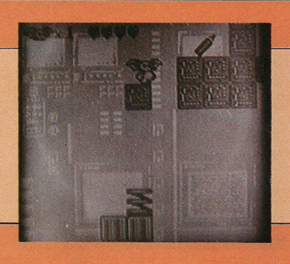


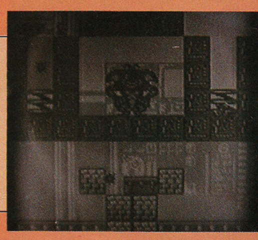
FOTOS: DAUMER DE GIULI

GREMLINS II

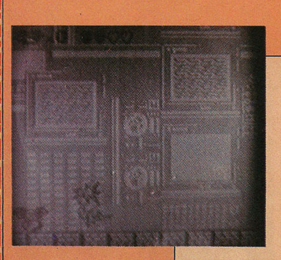
Terceira fase

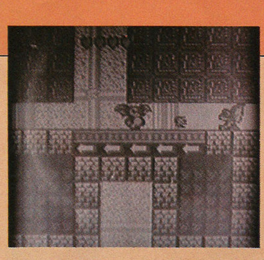
O lápis está em cima de Gizmo e não à direita como nas fases anteriores. O inimigo é um tigre e para vencê-lo, Gizmo terá que ficar bem próximo dele. Este animal pula de um lado para o outro e, com esta estratégia saltará por cima do herói, sem atingi-lo. Quando ele estiver próximo, golpeie-o com o lápis.





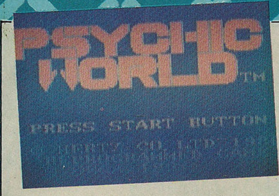
FOTOS: DAUMER DE GIULI





Quarta fase

O lápis para que Gizmo enfrente o inimigo só aparecerá no meio da fase. Pegue-o e desafie a aranha, o inimigo final. Acerte primeiro suas pernas. Quando ela começar a pular, soltando aranhinhas, acerte sua cabeça, mas com cuidado, pois as teias das aranhas menores são mortais. Pronto, você livrou todos das terríveis brincadeiras dos Gremlins.









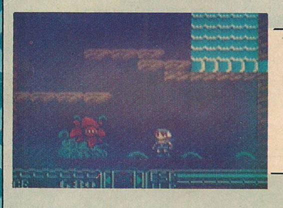
DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇAO
6	6	6	6

TIPO: Aventura

PSYCHIC WORLD

O professor Knavik, um cientista que fazia experiências com animais, contratou duas irmãs para ajudá-lo. Certo dia, uma explosão destruiu o laboratório e os animais, assustados, raptaram uma delas. A missão de Lúcia é procurar a irmã desaparecida com a ajuda do Super-Reforçador ESP, uma poderosa invenção.

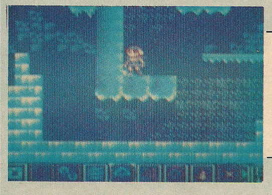
O ESP dá a Lúcia os seguintes poderes: Escudo, Explosão, Levitação, Teletransporte (leva a garota para o início da fase). No ataque, Lúcia terá ainda um poderoso Canhão PS4, a Hidroonda (impactos de gelo), o Fire (canhão de fogo), o Raio Congelador e o Ultrasonic (ondas de rádio que desintegram barreiras).



Primeira fase: Pradaria

Cuidado com a planta carnívora. Após derrotá-la, use o caminho da direita para não cair na lava do vulcão. O inimigo principal da fase é um leão mutante. Acabe com ele pulando e atirando exatamente em seu rosto.

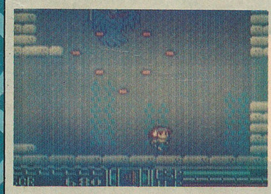




Segunda fase: Campo de Gelo

Use o Fire para passar pelos blocos de gelo (foto). Para subir na parede de gelo (foto) use a levitação. Selecione o Fire para derrotar o inimigo final. É bem mais fácil!





Terceira fase: Ruínas

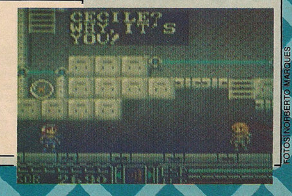
No começo da fase use o Fire e ao entrar na caverna derrube as barreiras selecionando o Ultrasonic. Para acabar com o inimigo da fase, fique no local da foto e atire com o Ultrasonic.





Quarta fase: Fortaleza

Use o Ultrasonic e permaneça abaixado para não ser atingido pelos **lasers**. Os inimigos das outras fases reaparecerão. Após destruí-los — valem as mesmas estratégias — só restará o inimigo final. Quando encontrar a irmã de Lúcia, use o Ultrasonic e liberte-a.



FOTOS: NORBERTO MARQUES



FOTOS: NORBERTO MARQUES

FANTASIA



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Aventura



Nesta aventura, Mickey, o aprendiz de feiticeiro, tem um grande problema: todas as notas musicais de um importante concerto foram roubadas. Um sopro mágico passou pela orquestra e levou consigo a música. Mickey deve recuperar as notas para que a orquestra possa voltar a tocar.

Para isso, ele deve percorrer quatro mundos mágicos, regidos pelos quatro elementos básicos: água, terra, ar e fogo. A missão é bem difícil, mas os gráficos empolgantes e a música de grandes compositores — Bach, Bethoven e Mussorgsky, só para citar exemplos — são a grande atração deste novo cartucho, que logo, logo, estará sendo lançado no Brasl pela Tec Toy. Acompanhe agora todas as fases e seus segredos!

Comandos

Botão A: Little Spell - É equivalente a uma mágica fraca. Mickey consegue o poder de mágica derrotando inimigos durante o jogo, ou pegando os livros de magia. O indicador de poder de magia é o chapeuzinho no canto esquerdo da tela. A **Little Spell** consome 1 chapéu cada vez que é acionada.

Botão B: Big Spell - É uma mágica um pouco mais forte. A cada disparo contra inimigos, três chapéus do placar de mágica são consumidos.

Botão C: Saltos. Para pisão, que derrota os inimigos, acione também o direcional para baixo.

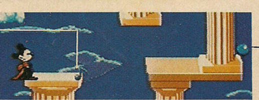
Itens

Durante o game, Mickey pode recolher vários itens que aumentarão suas vidas e poder de magia . Veja agora quais são eles.

Livro de magia: pegue todos — o melhor é apenas encostar nele. Mickey ganha mais magia.



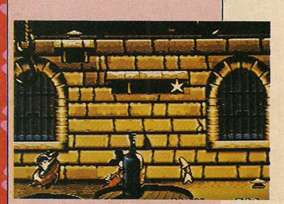
Estrelas: aumentam a energia de Mickey. No placar, é indicado pelo número de corações.



Notas musicais: este é o objetivo de Mickey. Elas estão escondidas, e devem ser encontradas. Elas também valem uma vida.

Bola de cristal: todas que encontrar. Elas valem 1.500 pontos.

O Jogo



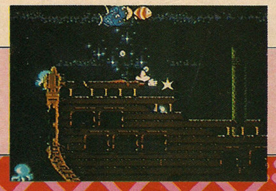
Primeira fase - água

No caminho em busca das notas, no interior do castelo de seu mestre, Mickey deve encontrar as notas. Para isso, tente desviar das vassouras encantadas - encostar nelas significa perder pontos de energia. Fora do castelo, pegue uma vida na quarta plataforma móvel. Não deixe de pegar a estrela que está no céu, acima da cabeça dos jacarés.

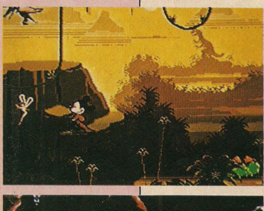
Há ainda um segredo: Mickey pode cair em todos os redemoinhos, desde que haja uma libélula voando sobre eles. Pule quando elas estiverem embaixo. Sob as águas do pântano, há muitos itens para recolher. Não esqueça de pegar alguns escondidos atrás do navio naufragado.

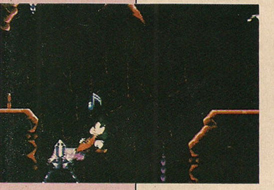
No final, entre novamente no castelo para encontrar as notas que estão faltando. Entre na porta da foto: lá dentro, pegue todos os itens, mas cuidado, pois se Mickey encostar em algum inimigo ele será levado para fora. Na saída, Mickey coloca as notas na pauta -- e segue rumo à segunda fase!







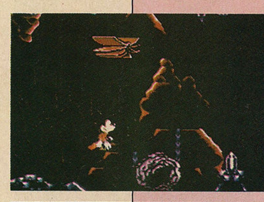




Segunda Fase - Terra

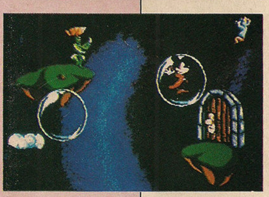
Aqui, Mickey deve tomar cuidado com monstros pré-históricos. Pterodáctilos, dinossauros e víboras gigantescas não hesitarão em frustrar os planos do aprendiz de feiticeiro. E, logo no começo, um super segredo: Mickey pode conseguir até nove vidas (o máximo possível). Entre no local indicado pela foto. Mickey sairá em uma caverna. Siga para a direita. Três notas aparecerão. Depois de pegá-las, Mickey pode sair e voltar à caverna até conseguir 9 vidas, que é o máximo possível. Outro segredo na caverna é acertar um pulo na pedra da foto. Um livro de magia aparecerá.

Fora da caverna, outro segredo: uma fase secreta. Repare na libélula. Sempre que ela aparecer, significa que há um estágio escondido. Basta pular em sua direção. Fique atento! No segundo deles, por exemplo, pegue os ovos de dinossauro: uma vida e uma bola de cristal cairão. No final, Mickey recoloca as notas.









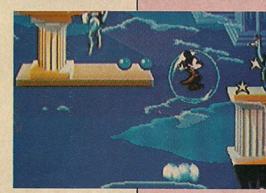
Terceira fase - Ar

Logo na primeira tela, há uma dica: Mickey não cai. Veja na foto. Siga pulando nas nuvens, mas ao encontrar uma bolha, pule nela. Será mais fácil subir. Estoure-a com a magia quando chegar perto da porta. Dentro, Mickey recolhe livros e energia.

Prossiga subindo. Veja a fase secreta na libélula, no canto direito da tela. Dentro, Mickey pode subir até os itens de bolha. Use a mágica para estourá-la e recolher energia e a bola de cristal. Continue subindo para pegar a vida.

Mickey continua sua jornada. Não deixe de recolher mais livros e o que mais aparecer. No final, pule na libélula da esquerda para colocar as notas na pauta e mudar de fase!

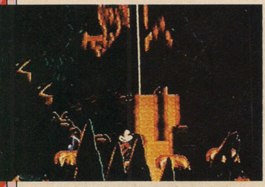






FANTASIA





Quarta fase - fogo

Lógico, esta é a fase mais difícil. Em compensação, é a que tem mais segredos. Mickey agora enfrenta cabeças flamejantes encantadas e rios de lava. Um verdadeiro inferno, além do calor. E aí vai o primeiro segredo: para ganhar mais uma vida, primeiro pise no bichinho quando ele estiver atrás das plantas. Isso fará com que apareçam plataformas à direita da tela. Suba nelas para pegar a nota.

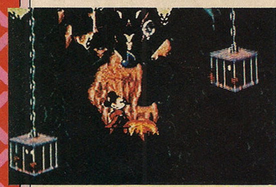
Mais adiante, Mickey encontra uma garrafinha. Esqueça-a. Repare na libélula logo acima. Com a garrafinha, será impossível entrar no estágio que a libélula indica, e Mickey não poderá evitar esse estágio, sob pena de não terminar a fase.

Já no interior da caverna, Mickey precisará de muita habilidade para pular sobre os degraus e passar os rios de lava. Mais adiante, seguindo para a esquerda, duas notas musicais. Veja onde elas estão. O segredo aqui é pegar as duas notas e se suicidar. Mickey ainda terá uma vida de lucro, mas o melhor é que as duas notas continuarão no mesmo local. Assim, é só fazer este truque para encher de novo suas vidas (o máximo é 9)! Prosseguindo para a esquerda, Mickey encontra a libélula para sair da caverna.

Já de volta à fase normal, siga para a direita. Pise no primeiro cogumelo que encontrar. Dois livros aparecerão. Mais adiante, duas garrafinhas. Pegue a da esquerda. Uma estrela cairá sobre a da direita. Pegue então a garrafinha da direita. Mais adiante, outra nota --mais uma vida -- e a libélula que indica a saída.

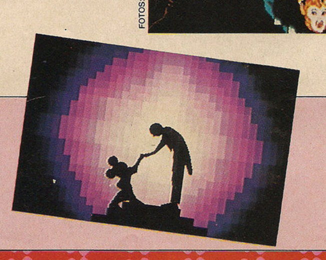
Novo estágio. Cuidado com as gaiolas. É só passar com cuidado. Mais adiante, para pegar as estrelinhas, siga na ponte devagar. Os blocos vão se formando, e Mickey poderá pular em um degrau que aparecerá embaixo. Aí é só pegar as estrelas! Mais adiante, há ainda uma nota. Use a magia para derrotar os inimigos e pegá-la.

Há ainda outro segredo nesta fase. As gaiolas aparecerão de novo. Deixe que o bicho da gaiola do meio acerte Mickey. Uma nota secreta aparecerá. Veja na foto. A saída -- e o final do jogo -- estão guardados pela libélula. Mas só será possível sair se Mickey vencer todos os inimigos da tela. Use os pisões e a magia. E, então, é só recolocar as notas que estão faltando na pauta. Enfim, a música poderá tocar novamente!



FOTOS: NORBERTO MARQUES







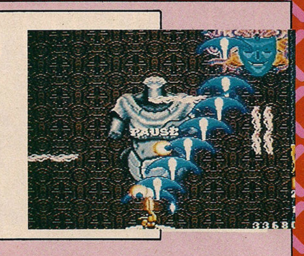
O TOQUE DE MESTRES
O Mestre Christian Zaharic dá a dica para "arrebentar" no jogo **Simpsons***.
"Nesse jogo é possível ganhar sempre na roleta da 3ª fase. Compre o imã primeiro, coloque-o no seletor em frente do stand da roleta usando o botão A e comece a brincadeira com o botão B ... surpresa!! Você acaba de ganhar umavida e cinco moedas".
Mas para você ter o toquepreciso e agilidade necessária, o melhor é você ter o Joystick **Turbo Jet Control** do **Dynavision 3**. O único que se ajusta perfeitamente a suas mãos com todos os comandos na ponta dos dedos. Ele é fora de série para jogadas de Mestres.
DYNACOM
TECNOLOGIA S/A
CHRISTIAN ZAHARIC
135.000 PONTOS
SIMPSONS*
DYNAVISION 3
DYNACOM
DYNAVISION 3
PARA PROFISSIONAIS
Roupas - Benetton/Lee/Status Foto Ótica Foto: Jokaff * Simpsons é Marca Registrada de terceiros
Motion/Grafix



PHELIOS

TIPO: AVENTURA

A ação deste jogo se passa na Grécia Antiga. O herói é Apollo que deve resgatar a deusa Artemis das mãos do terrível Typhon. Suas únicas armas, além da inteligência e habilidade, são a espada de luz e o fiel cavalo alado Pegasus. A dica está em acertar todas as corujas douradas que conseguir. Elas trarão presentes de seus amigos do Olimpo.





MYSTIC DEFENDER

TIPO: AVENTURA

Nesta aventura, Joe Yamato é um herói que possui força, habilidade e magia. E é exatamente com esses truques e qualidades que ele vai tentar derrotar Zareth, um feiticeiro sanguinário. O vilão seqüestrou a bela Alexandra e pretende se apoderar de sua alma para libertar Zao, o mais terrível dos espíritos.

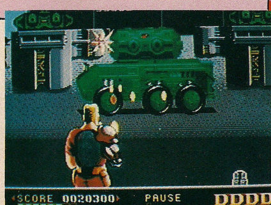
O guerreiro Joe deve chegar até o castelo de Azuhl para começar sua luta contra o mal e tentar salvar a garota. De quebra, acaba salvando toda a humanidade. Muito cuidado com os inimigos. Eles são bastante perigosos e "duros na queda". A lagarta gigante, por exemplo, deve ser destruída pela boca.

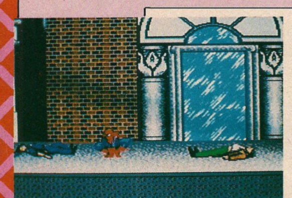
DYNAMITE DUKE

TIPO: LUTA

O planeta está ameaçado por terríveis criaturas controladas por Dr. Ashe. A Liga Mundial, organização que visa a defesa da Terra, usa sua principal arma para a luta: Dynamite Duke. O guerreiro é um **cyborg** (uma espécie de humano robô) e enfrentará o cientista e suas criaturas com coragem e determinação.

Neste game, o que vale é a pontaria. O guerreiro aparece na tela de costas para você, como se estivesse de frente para a tela. Toda a sorte de inimigos aparecerá. Movimentando uma mira na tela, você os atinge com tiros e granadas.





SPIDER-MAN

TIPO: AVENTURA

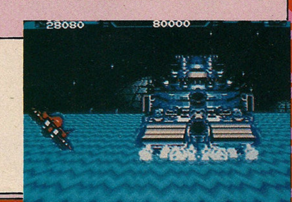
O fantástico Homem Aranha está sendo acusado de um crime que não cometeu. Claro, o culpado é seu arquirival Kingpin. Você deve ajudar o Aranha a derrotar o vilão e seus comparsas, provando assim sua inocência. Na aventura, tome cuidado com os policiais que aparecerem nas ruas — afinal, Homem Aranha está sendo procurado, lembra-se?

Durante o game, a estratégia é salvar as velhinhas e tentar convencer as autoridades, sempre que possível, da sua inocência. O herói pode se pendurar pelas paredes: para isso, use os botões **B** e **C** simultaneamente.

BURNING FORCE

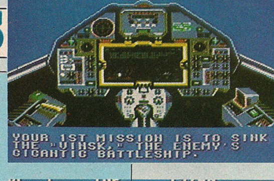
TIPO: Combate Espacial

Hiromi é uma garota cujo sonho é pilotar uma nave espacial. Só que antes terá de provar que é capaz de enfrentar situações perigosas treinando em um simulador. O forte do jogo está nos gráficos e as primeiras fases são relativamente fáceis. Preste muita atenção nas dicas que aparecem no iníco das fases, elas dirão como e onde derrotar o inimigo.





O OUVIDO DE MESTRES
O verdadeiro Mestre está sempre com todos os sentidos ligados: tato, visão e audição.
O Mestre Júlio C. Cláudio dá a sua dica sobre o **Ninja Gaiden III***.
"Fique sempre muito atento ao chão, em certas horas, ele pode ser a sua única saída. Coloque o joystick para baixo e aperte o botão de pulo no momento em que o chão ficar fino. Na fase 3, para matar os dois monstrengos, só um deve ser atingido (para identificá-lo, fique de olho no nível de energia do seu inimigo). Muito cuidado, eles atiram e trocam de lugar sem parar".
Para ficar mais atento, use o **Dynavision 3.** Com ele, você entra dentro do jogo, pois o fone de ouvido estéreo deixa você com o som dos Mestres.
DYNACOM
TECNOLOGIA S/A
JÚLIO C. CLÁUDIO
735.000 PONTOS
NINJA GAIDEN III*
DYNAVISION 3
DYNACOM
DYNAVISION 3
PARA PROFISSIONAIS
Ninja Gaiden III é Marca Registrada de terceiros
Roupas - Benetton/Lee/Status Foto Ótica Foto: Jokaff
Motion/Grafix





FOTOS NORBERTO MARQUES

AERIAL ASSAUT

TIPO: BATALHA AÉREA

Uma poderosa organização militar chamada N.A.C. tentará destruir a camada de ozônio que envolve a Terra. Para isso usará o mais perfeito laser já criado. Um ás da aviação tentará impedir que uma tragédia aconteça. O jogo é uma típica batalha aérea, com ação horizontal, e a dica está em acertar os aviões que voam em parafuso, pois eles contêm itens e novas armas.

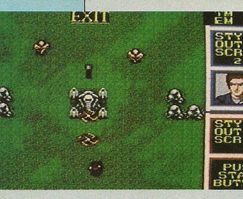
GAIN GROUND

TIPO: AVENTURA

Um jogo é o alvo das atenções dos seres humanos do futuro: a batalha entre homens e andróides controlados por um computador central. Mas a máquina entra em pane e os três melhores jogadores devem salvar toda a população da destruição total. Para vencer os inimigos, procure usar o guerreiro certo para cada fase. Quando um deles é destruído, retome a ação com outro. Sempre haverá a possibilidade de "ressuscitar" o primeiro.







DANAN

TIPO: AVENTURA

Danan é um guerreiro que tentará vingar a morte do seu conselheiro e amigo Jimba, assassinado por Gilbas. Mas antes do confronto final com o vilão, Danan deverá passar por um perigoso caminho pelas selvas do planeta Gian. Os itens conquistados chamam animais da floresta para ajudar o personagem. Na foto, Danan é carregado por uma águia amiga.



CAPITAIN SILVER

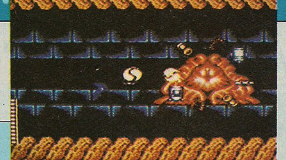
TIPO: AVENTURA

Jack é um garoto que adora aventuras. E, como todo adolescente, é esperto e curioso, e isso o levará a procurar o tesouro perdido de Capitain Silver, um pirata já morto. Cuidado, pois Capitain Silver tem o poder de infiltrar criaturas diabólicas e fantasmas na alma do herói. Para enfrentar a bruxa da primeira fase, por exemplo, tome muito cuidado. Ela é bastante perigosa.



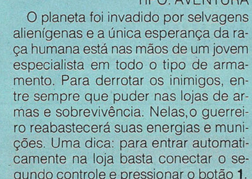




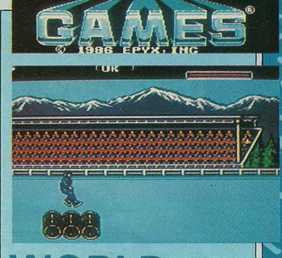


FORGOTTEN WORLDS

TIPO: AVENTURA



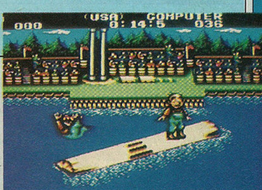
O planeta foi invadido por selvagens alienígenas e a única esperança da raça humana está nas mãos de um jovem especialista em todo o tipo de armamento. Para derrotar os inimigos, entre sempre que puder nas lojas de armas e sobrevivência. Nelas, o guerreiro reabastecerá suas energias e munições. Uma dica: para entrar automaticamente na loja basta conectar o segundo controle e pressionar o botão **1**.



WORLD GAMES

TIPO: ESPORTE

Este game mostra quatro estranhos esportes de diferentes partes do mundo. O primeiro é o salto sobre tonéis, tradicional esporte alemão. Seguem o equilíbrio sobre troncos, do Canadá; a montaria em touro selvagem, do oeste norte-americano; e o arremesso de toras, um esporte muito popular na Escócia.





OS

GHOST HOUSE

TIPO: AVENTURA

O jovem Mick precisa encontrar as jóias herdadas de sua família na mansão do conde Drácula e destruir o famoso vampiro. Para concluir sua missão, o garoto deverá achar uma chave com a qual abrirá o caixão de Drácula. Usar as estacas que voam pela mansão é uma boa dica para vencer rapidamente. Outra dica é pular na lâmpada enquanto enfrenta o vampiro. Lembre-se que o conde Drácula não suporta a luz.





CAMENTOS

RASTAN

TIPO: AVENTURA

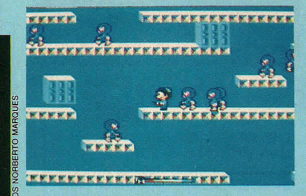
Rastan é um bárbaro que deve salvar a princesa seqüestrada e mantida presa na obscura região de Semia, um lugar temido até pelos mais perigosos bandidos. Usando todas as armas que encontrar pelo caminho, Rastan derrotará os mais estranhos demônios. Uma dica: para derrotar o centauro, o bárbaro deverá ficar no lugar indicado na foto e saltar sobre ele dando golpes de espada.





MENTOS LANÇAMENTOS LANÇA





FOTOS NORBERTO MARQUES

TEDDY BOY

TIPO: AVENTURA

Teddy Boy, um simpático garoto, foi abandonado em um terrível labirinto, e você deve ajudá-lo a sair de lá. Claro, não será fácil, pois o labirinto está fortemente guardado pelos inimigos. Para se defender, Teddy conta com uma micro-pistola. O maior inimigo neste game será o tempo, que se esgota rapidamente. A dica é a mesma de todo labirinto: decore o caminho.

ZILLION

TIPO: AVENTURA

Atenção, pois o Império Norsa e seus terríveis cavaleiros brancos planejam conquistar o universo. Você e J.J., o herói deste game, devem impedi-los. E, para isso, contam com a ajuda de uma poderosa arma, a Zillion, a única capaz de aniquilar os bandidos. J.J. deve entrar na sede do Império, que é um labirinto, e resgatar dois amigos, Champ e Apple. Use seus tiros Zillion com muito cuidado, pois eles se esgotam rapidamente.









TIME SOLDIERS

TIPO: AVENTURA

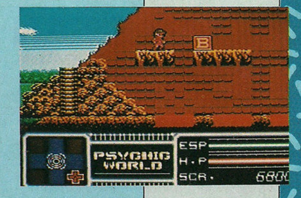
O futuro da humanidade está novamente em jogo. Um terrível gângster espacial tenta dominar a Terra. E é aí que você entra. Ajude os guerreiros Yophan, Ben e mais cinco companheiros a derrotar Gyland, o vilão. Vá com calma, pois o tempo não será adversário neste game.

PSYCHIC WORLD

TIPO: AVENTURA

Dr. Knasvik, dono de um laboratório de pesquisa com animais, convida duas garotas para serem suas assistentes. Só que um acidente acontece e o desastrado cientista acaba criando um monstro mutante. Ele seqüestra uma das garotas. Você deve então ajudar Cecile a resgatar sua amiga. Para isso, Cecile conta com um aparelho especial: ESP, que aumenta o poder mental das pessoas.







STORE GAME



TECNOFAX

Kits Transcodificadores

• Adapta com perfeição as cores do seu vídeo game importado

SISTEMAS

NINTENDO
SEGA MASTER SYSTEM
SEGA MEGA DRIVE/GENESIS
ATARI 2600 E OUTROS
DESCONTOS ESPECIAIS
P/ OFICINAS LOCADORAS
E POR ATACADO

VENDAS E INSTALAÇÃO

Depto. técnico
R. Sta. Efigênia, 295
1.º andar/Conj. 115
CEP 01207

Atendemos todo o Brasil.

FONE: (011) 222-1471

REDI UNIVERSOFT

LOCAÇÃO-VENDAS
VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS
P/ TODAS AS MARCAS

LANÇAMENTOS P/

MEGA DRIVE
TOEJAM & EARL
HOCKEY
DECAP ATTACK
STAR CONTROL
OUT RUN
STREET SMART
TULLICAN

SUPER FAMICOM
MARIO BROS 4
FORMULA 1
F-ZERO
PILOT WINGS
UN SQUADRION
SUPER GHOULS'N GHOSTS
BIG RUN
FINAL FIGHT

NINTENDO/MASTER SYSTEM

Veja como é facil comprar!!

REMETEMOS PARA TODO O BRASIL PELO SISTEMA DE REEMBOLSO POSTAL (SEDEX A COBRAR), VOCÊ SÓ PAGA QUANDO RETIRAR O CARTUCHO NA AGÊNCIA DO CORREIO

Rua Conselheiro Brotero
589 Cj 42 - CEP 01154
São Paulo - SP - Metro Marechal
FONE: (011) 825-5240

PROMOÇÃO

Aparelhos de Videogame NINTENDO JAPONÊS IMPORTADO, com dois joysticks de três velocidades pelo menor preço do mercado. Temos também a maior variedade de cartuchos NINTENDO JAPONÊS.

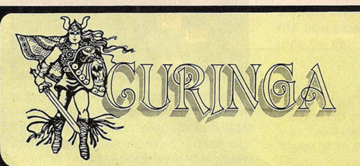
PRONTA ENTREGA

Veja alguns dos nossos títulos:

MEGAMAN III	CABAL
ROBOCOP II	SWORD MASTER
AVENTURA ISLAND II	KAGE: SHADOW OF NINJA
DI BOY (ROLLERGAMES)	NINJA CRUSADERS
GOAL	HERO'S STORY II
NEMO	RAF WORLD
SUPER MÁRIO BROSS II	WERE WOLF
SUPER MÁRIO BROSS III	190 EM 1
DEVIL TOWN III	STREET FIGHTER 2010
DR. MÁRIO	TARTARUGA NINJA II
POW II	DOUBLE DRAGON III
NARE	DUCK TALES
DRAGON FIGHTER	ROCOBOP I
NINJA GAIDEN III	BATMAN
THE PUNISHER	TICO E TECO
YO! NOID	NINJA GAIDEN II
THE SIMPSONS	HERO'S SOCCER
POWER BLADE	BATTLE TANK
GREMILINS II	POWER BLAZER
CAVEMAN GAMES	FINAL MISSION
SUPER BASKETBALL	MEGAMAN II
THE LAST NINJA	8 EM 1
TOTALLY RAD	SIDE POCKET
METAIMECH	GHOST'N
BATTLE TOADS	GOLBINES
KING OF BEACH	FIRE BIRD
MERMAID	RYGAR
BACK TO THE FUTURE II, III	MEGAMAN
SILVER SURF	DOUBLE DRIBLE
BOBBLE BOBBLE II	THUNTER CADE
SALAMANDER II	BOM
1945	15 EM 1

AERO POWER

Rua Bamboré, 593 - Ipiranga - São Paulo
Fone: (011) 63-5899 - Fax: (011) 274-6563



HÁ 3 ANOS SE ESPECIALIZANDO EM VIDEO GAMES

MASTER • MEGA DRIVE SUPER FAMICOM • NEO GEO • CPUs PC GAME BOY • GAME GEAR NINTENDO

- **VENDAS** de videogames e cartuchos com preços e condições especiais
- **ALUGUÉIS** de consoles e de mais de 1500 títulos p/ você escolher à vontade
- **ASSISTÊNCIA TÉCNICA** própria p/ consertos e transcodificações

GAME-SALLON VENHA JOGAR!

TRAGA ESTE ANÚNCIO E GANHE 1 INSCRIÇÃO E 1 LOCAÇÃO GRÁTIS.

SANTO AMARO R. Eng. Agenor Machado, 154
(Atrás do Shopping Morumbi) **FONE: (011) 522-2542**

ITAIM BIBI R. Sta. Justina, 514
(Trav. R. Clodomiro Amazonas) **FONE: (011) 820-6588**

A WAR GAME adverte: Jogar Video Game é essencial à saúde



Na War Game você encontra as melhores fitas de Video Games!!

locação a 600,00

ATENÇÃO

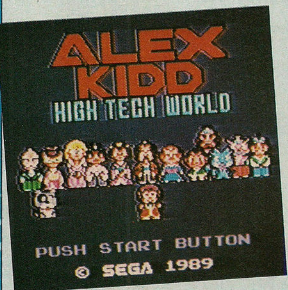
- Entrega gratuita a domicílio
- Locação de consoles
- Distribuidora e Locadora
- Fique de olho nas ofertas de usados.
- Preços promocionais. Faça já seu cadastro p/mala direta

Vendas p/ todo o Brasil via SEDEX
Preços especiais p/ locadoras e distribuidoras.
R. Maria Custódia, 168 - Sta. Terezinha
(Trav. Eng. Caetano Alvares c/ Cons. Moreira de Barros)
CEP 02460 - Santana.
☎ (011) 290-2130

WAR DIVERSÕES ELETRÔNICAS
R. D. Martinha, 345 (em frente à War Game)

Assistência Técnica

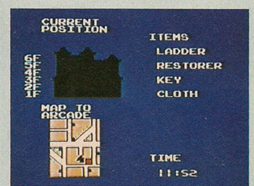
ALEX KIDD IN HIGH-TECH WORLD





DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Aventura/RPG



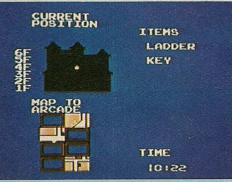
Alex Kidd volta neste game que mistura aventura com RPG para conhecer o mundo "High-Tech World" — que não poderia ser outra coisa senão um sofisticado fliperama (arcade, em inglês). O pequeno herói tem de enfrentar diversas dificuldades, como achar os oito pedaços perdidos do mapa, lutar contra os ninjas da floresta, pegar os GPs (Golden pieces, pedaços de ouro) para fazer compras na cidade e apanhar seu passaporte de entrada para o "High-Tech World". Ajude Alex e descubra o fantástico mundo dos fliperamas de alta definição. Para isso, aqui vão algumas dicas úteis.

Comandos

Botão 1 — aparece na tela o mapa com sua localização, quantas partes do mapa, itens e tempo você tem.
Botão 2 — para pegar objetos
Direcional:
para cima — mexe nos objetos e sobe escadas
para baixo — desce escadas
para os lados — Alex anda e também pode fazer opções.

Passwords

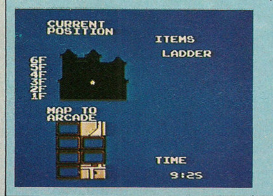
Dependendo do tempo em que Alex Kidd termina a primeira fase, o cartucho fornece uma senha. Você pode, então, começar já na segunda fase. Eis a Password: **KfoYtNpLRZ**



Primeira Fase

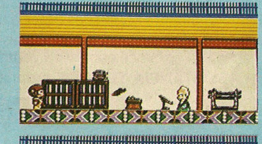
Nesta fase, o pequeno príncipe deve encontrar os oito pedaços do mapa que leva ao fliperama, escondidos em seu castelo. Alex pode mexer em praticamente todos os objetos: apertando-se o direcional, uma mensagem aparecerá na tela, e você deve decidir o que o pequeno herói vai fazer — se usa os objetos, recolhe ou ainda se ignora e segue o jogo.

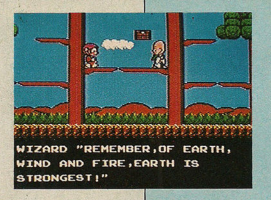
O primeiro pedaço Alex recolhe na sala onde estão seus pais. Cuidado: o pedaço não servirá. Saia e entre de novo para pegar o verdadeiro. Mais difícil, entretanto, será encontrar o pedaço que está com a professora de Alex. Será necessário passar no teste (além de encontrá-la, é claro). Veja na foto o local da sala e um dos testes possíveis.





Outro pedaço bastante difícil é o que está com James. Ele está queimado. Não encoste nele, pois nesse caso o jogo acaba. Saia da sala e ligue para Rockwell: o telefone está no primeiro andar, e o número é **123-4321**. Vá então até a primeira sala à direita do telefone, entre e saia várias vezes e pegue um "spray". Ele serve para transformar o papel queimado em mapa. Volte então para a sala de James e use o "spray".





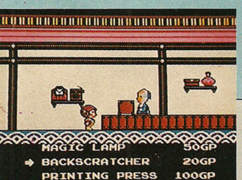
Segunda fase

Esta é uma fase de aventura. Alex luta contra ninjas na floresta e recolhe moedas que estão sobre as árvores. Não há dica, aqui tem de ser na habilidade mesmo. Entretanto, o herói tem vida infinita nesta fase. Mas cuidado: o tempo acaba e Alex deve terminar a fase antes. Encontrar muitas peças de ouro aqui será útil mais para a frente. Veja onde estão duas delas.

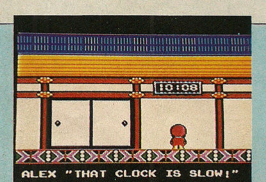


Terceira fase

De novo, Alex volta ao RPG — desta vez, ele deverá encontrar o passaporte para o fliperama (arcade). E aqui vai uma superdica: você pode subornar o funcionário do "checkpoint" e passar. Basta ter duas mil peças de ouro (gold pieces). Faça assim: compre um "Backscratcher" na loja "Antiques". Vá até a "Pawn Shop" e venda — por mil peças de ouro. As outras mil você consegue indo na lanchonete. Mas você deve entrar lá exatamente às 14:00 horas. Como em cada entrada Alex perde cinco minutos, fique entrando e saindo da lanchonete... até completar o tempo. Ele será premiado como o décimo milésimo freguês com mais mil peças de ouro! Aí, é só subornar o funcionário!

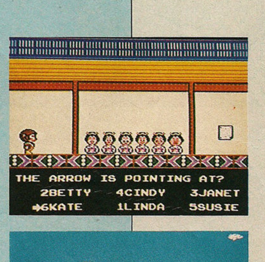






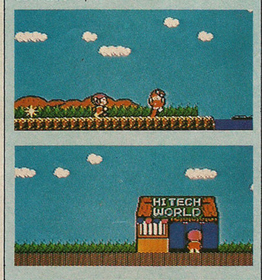
Outra boa dica desta fase é o relógio. Ele está quebrado, mas Alex só poderá perceber isso depois de algum tempo. Veja nas fotos como conseguir outro pedaço do mapa. Os restantes não serão tão difíceis. Tente descobrir como consegui-los ! E, a seguir, a saída para a floresta. De asa delta.





Quarta fase

Esta fase é quase idêntica à segunda: vale a habilidade do jogador. De novo, Alex tem vidas infinitas, mas deve chegar ao final antes que o tempo acabe. Cuidado com os ninjas vermelhos. Outro problema será passar pelas corujas. Atire nelas! E, passada esta fase, Alex finalmente chega ao tão sonhado fliperama!





FOTOS: NORBERTO MARQUES



Os simpáticos sapos lutadores do cartucho Battletoads têm uma das mais difíceis missões já criadas para os jogos Nintendo. Em doze fases quase "impossíveis", eles devem enfrentar muitos inimigos e usar os mais variados veículos para escapar deles — e derrotá-los. E, se a missão já é difícil, imagine se no exato instante de um pulo ou de um golpe o seu sapo perde uma vida só porque os botões do seu controle não eram tão precisos assim...

É exatamente para evitar esse e outros problemas que a indústria mundial dos games investe, cada vez mais, na pesquisa de novos **designs** de controles e **joysticks**, que se adaptem anatomicamente ao formato das mãos, e também de novos recursos, sempre muito sofisticados, para proporcionar um melhor desempenho do jogador. Assim apareceram "mágicas" capazes de facilitar e muito a tarefa dos heróis.

Recursos

Além do formato anatômico, os controles podem oferecer muitos outros recursos ao jogador para facilitar a jogada. O turbo, por exemplo, é um recurso quase obrigatório nos controles modernos. Ele aumenta em muito a velocidade e a quantidade de tiros disparados, e ainda torna desnecessário ficar apertando o botão repetidamente — basta mantê-lo apertado enquanto quiser ficar atirando. Com o turbo é possível destruir com muito mais facilidade o inimigo, disparando rajadas contra ele. Muitos controles ainda trazem um regulador da velocidade dos disparos — eles podem sair mais rapidamente ou não, ao gosto do jogador.

Nos cartuchos Abadox (Nintendo), Thunder Force II (Mega Drive) e R-Type (Master System), por exemplo, todos eles, jogos de naves espaciais, ter à disposição um turbo é quase como ter uma vitória garantida. Afinal, será muito mais fácil derrotar as naves inimigas com esse recurso. Já nos jogos em que os heróis precisam atirar e saltar, o melhor é não usar o turbo no botão de salto, pois este recurso diminui a altura dos pulos.



NORBERTO MARQUES

Outro privilégio presente em alguns controles mais sofisticados é poder contar com a câmera lenta — nos controles, o botão se chama **slow**. Se num primeiro momento este comando parece um luxo desnecessário, há jogos em que a passagem por certos obstáculos é bem mais fácil com ele. O funcionamento é bastante simples: quando se aperta o botão **slow**, automaticamente a pausa do jogo é acionada e desacionada repetidamente, fazendo com que o movimento aconteça bem mais devagar. É possível regular também a velocidade, mas vale lembrar que este recurso pode não funcionar em jogos que não tenham pausa.

Em todo o caso, há jogos em que o uso da câmera lenta facilita e muito a passagem de um estágio para outro ou mesmo a transposição de um trecho difícil. No game Battletoads (Nintendo), por exemplo, os sapos montam em uma supermoto e devem desviar de barreiras que chegam muito rapidamente. Neste caso ter um controle com câmera lenta é uma ajuda valiosa.

Formato

Outro aspecto importante, além dos recursos que podem ser aplicados aos jogos, é o formato do controle. Eles existem nas mais variadas formas, e muitas vezes elas acabam determinando até a finalidade do controle. Por exemplo, um controle que imita um manche de avião pode não ser um bom controle para se jogar cartuchos de esporte ou de aventura, e isso deve ser levado em consideração na hora de se escolher um modelo mais sofisticado.

Os controles tipo **Arcade** — controles de mesa, com o direcional em forma de alavanca (como o dos fliperamas) e grandes botões — podem não ser ideais em determinados tipos de jogos, mas certamente são os mais versáteis. Primeiro, pela firmeza que ele proporciona ao jogador, uma vez que deve ser apoiado em uma superfície plana. E, principalmente, pela precisão nos movimentos que eles oferecem.

De qualquer maneira, existem controles com os mais variados recursos e em diferentes formatos para todos os sistemas de terceira geração (Nintendo ou compatíveis e Master System) e ainda para o Mega Drive (quarta geração). E, logo deverão estar sendo lançados controles sofisticados também para os novíssimos sistemas de quarta geração da Nintendo, o Super Nintendo ou Super Famicom. Confira agora quais são os principais modelos.

Nintendo

O sistema Nintendo é o que tem à disposição a maior variedade de controles. E um dos mais sofisticados é o The Dominator, um controle do tipo **Arcade** produzido pela Nexoft americana. As vantagens deste modelo sobre o original (que acompanha o aparelho) são muitas. Além de possuir turbo e câmera lenta, o The Dominator ainda tem saída nas laterais para pistola, tapete (Power Pad) e outros acessórios, ou mesmo um segundo controle.

Outra sofisticação é que o The Dominator é um controle remoto (funciona sem fios) e precisa somente de 4 pilhas pequenas para funcionar. Entretanto, essa sofisticação pode ser traiçoeira: é que os controles remotos têm de ficar sempre apontados em direção ao receptor, que fica encaixado no console. Um movimento mais ''exagerado'' do jogador pode desviar o controle do receptor, fazendo com que o controle pare de funcionar. E, dependendo do momento, uma preciosa vida pode ser perdida.

Outro controle bastante sofisticado para os Nintendo e compatíveis é o Supersonic, produzido pela empresa americana Acemore. Ele tem os mesmos recursos do The Dominator, mas o **design** de base é triangular. O Supersonic pode funcionar como controle 1 e 2 — desde que os dois jogadores não joguem ao mesmo tempo.

A Nintendo americana também tem um modelo **Arcade**, não menos interessante: o NES Advantage. Ele oferece turbo independente para os botões **A** e **B**, regula-▶

dor da intensidade dos tiros e também a possibilidade de que duas pessoas joguem com o mesmo controle alternadamente.

O Flight Yoke, da Winner Products, também americana, tem um charme todo especial: o controle tem o formato de um manche de avião. Além disso, vem equipado com turbo e regulador de velocidade dos tiros e também com câmera lenta. Esse é o controle mais "chocante" para quem prefere os combates aéreos.

É importante lembrar que todos estes controles Nintendo servem sem qualquer adaptação apenas no brasileiro Bit System, da Dismac. Para os demais controles, o melhor é consultar um técnico especializado sobre a possibilidade de adaptação.

Mega Drive

O Arcade Power Stick, produzido pela SEGA of America (que produz também o console SEGA Genesis, lançado no Brasil como Mega Drive pela Tec Toy) é um controle de mesa (**Arcade**) e vem equipado com turbo para os três botões, com regulador da velocidade de tiros. Este controle é pesado, sendo desaconselhável sua utilização sem apoio.

O Freedom 16, produzido pela Acemore americana, tem somente turbo, mas funciona sem fios (trata-se de um controle-remoto). Com um pouco de atenção, este pode ser um dos recursos mais confortáveis para o jogador. Basta ter cuidado para não desviar o controle do receptor. O Freedom 16 é um controle tipo **Arcade**, e que portando deve ser usado apoiado.

Master System

Dentre os controles importados, o Control Stick, também da SEGA americana, é um controle do tipo **Arcade**, mas pequeno e leve. Como recursos, ele oferece o **rapid fire** — semelhante ao turbo — para os botões **A** e **B**.

A Tec Toy também já lançou no Brasil quatro controles compatíveis com o sistema Master System, importados da empresa americana Broderbund. O Arcade Profissional, por exemplo, tem uma alavanca de comando de oito direções, seletor para até dois jogadores, turbo e ventosas para fixação em uma superfície plana.

Para os jogos de combate aéreo, a Tec Toy colocou no mercado o Joystick tipo Manche. Com o formato de um manche de helicóptero, este controle agiliza as operações de tiro e movimento pela disposição dos botões de ação e turbo na própria empunhadura.

Outro controle lançado pela Tec Toy é bastante curioso quanto ao formato. Trata-se do Joystick tipo asa. A grande vantagem deste controle é a leveza e facilidade de operação proporcionada. O formato asa permite que o jogador empunhe o controle com as duas mãos e opere os botões **1** e **2** e o direcional com os polegares.

O modelo remoto completa a linha de controles lançados pela empresa. O receptor, que é ligado ao console, possui ventosas para fixação e o jogador pode estar até a 5m de distância dele. O modelo também oferece o **autofire**, um recurso semelhante ao turbo.

Silvia Szarf



Nintendo:
1 - Flight Yoke;
2 - Supersonic;
3 - The Dominator;
4 - NES Advantage.



Mega Drive:
1 - Arcade Power Stick;
2 - Freedom 16.

Master System:
1 - Tipo Asa;
2 - Control Stick;
3 - Tipo Controle Remoto;
4 - Tipo Arcade;
5 - Tipo Manche.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

STRIDER é o máximo: são 8 mega de memória que vão duplicar a emoção e a aventura no seu Mega Drive. Não é à toa que ele ganhou os prêmios 'Best Video Game of the Year' e 'Best Graphics in a Video Game' da revista Eletronic Gaming Monthly nos Estados Unidos. Nessa história, você é um agente especial bem no meio do território russo, designado para exterminar os ditadores maldosos que querem dominar o mundo. Entre muitos socos e pontapés, você vai atravessar fortalezas, montanhas da Sibéria e selvas perigosas, enfrentando andróides, cachorros assassinos e até amazonas!! Então prepare-se, porque além de músculos você vai precisar de muita cabeça para vencer essa aventura inesquecível.

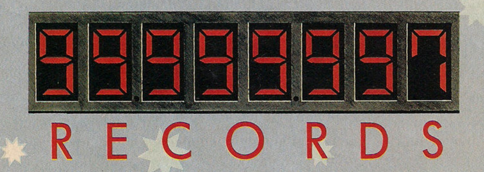
MEGA DRIVE

STRIDER TEM 8 MEGA DE MEMÓRIA. OS INIMIGOS VÃO LEMBRAR DA MEGA SURRA PRO RESTO DA VIDA.









Confira aqui os recordes de alguns jogos Nintendo e Master System. Se o seu resultado for melhor, não deixe de mandar uma foto da tela que comprove a pontuação obtida. Se o jogo não tiver pontuação, vale a foto do final. Não esqueça de escrever também o nome do jogo, o sistema e o placar, e seu nome poderá ser incluído na relação. Também valem jogos que não constam desta relação.

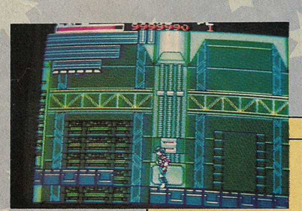


THE SIMPSONS: BART SPACE MUTANTS
Omar Cantidiano C. Lopes
1.036.380

NINTENDO

NOME	JOGADOR	RECORDE
ADVENTURE ISLAND	Celeste S. Guimarães	190.360
BATTLETOADS	Toni Ricardo Cavalheiro	999.999
CASTLEVANIA	Juliano Seizo Uchi	999.990
DOUBLE DRAGON II	James L. F. Nepomuceno	
	Alex L. F. Nepomuceno	999.900
GIRUS	Eduardo Fonseca	9.999.990
GODZILA	Gabriel Cassiolato	9.999.990
KARATE KID	Ricardo S. Gonçalves Jr.	9.999.900
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	Gabriel Cassiolato	2.544.100
YO! NOID	Leandro Stoppo	9.999.990

Fonte: VIDEOGAME, setembro de 1991.



ZILLION II
Marcio S. Bittencourt
9.999.990

MASTER SYSTEM

NOME	JOGADOR	RECORDE
AFTER BURNER	Gustavo Sayão	16.662.900
ALEX KIDD IN THE SHINOBI WORLD	Dionísio Cason	999.900
ALTERED BEAST	José Eduardo L. Vargas	834.900
BLACK BELT	Juliano Seizo Uchi	
	Daniel Pinho Pessoa	9.999.900
E-SWAT	Luís Augusto F. Veiga	347.100
GHOULS'N'GHOSTS	Ricardo Serra de Souza	612.000
KENSEIDEN	Roberto Franco Pinto	4.518.300
R-TYPE	Paulo S. Pereira	1.240.000
SHINOBI	Daniel Pinho Pessoa	3.000.000
VIGILANTE	Ronaldo José Mazzini	99.900
	Marcio S. Bittencourt	99.900

Fonte: Tec Toy e VIDEOGAME, setembro de 1991.

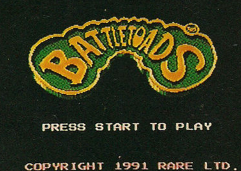
Jogos do Mês

Após o enorme sucesso da promoção Simpsons (Nintendo) e Mickey Mouse (Master System), a galera ficou animada e já está enviando suas melhores pontuações nos jogos Battletoads (Nintendo) e Kenseiden (Master System). Não esqueça de conferir os resultados em **VIDEOGAME** n.º 9. Veja ainda os dois novos desafios.



MASTER SYSTEM
Kenseiden

NINTENDO
Battletoads



OS MAIORES SUCESSOS EM GAMES

NINTENDO		MASTER SYSTEM
Battletoads	1	Mickey Mouse: Castle of Illusion
A Pequena Sereia	2	Jogos de Verão
Totally Rad	3	Kenseiden
Ninja Gaiden III	4	Golden Axe
The Simpsons: Bart vs. Space Mutants	5	Super Mônaco GP
D.J. Boy	6	Alex Kidd in Lost Stars
The Rocketeer	7	After Burner
Vice: Project Doom	8	R-Type
Adventure Island II	9	Michael Jackson
Frankenstein	10	Rambo III

Fonte:





DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe: Roberto Araújo
Editor: Mário Fittipaldi
Colaboradores: Toni Ricardo Cavalheiro (dicas e estratégias), Sílvia Szarf, Léo Varella, Jô Elias, Takeshi Suzuki, Luís Carlos Mazzaferro Jr., Alan Peixoto Eloy de Melo. Fotos: Studio Norberto Marques.

Produção: Meg Cotrim
Revisão: Rosana Mauro e Marina Macri
Arquivo: José dos Santos Silva
Projeto Gráfico: Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor), Herbert Frederico (Editor de Arte), Shirley Vieira (Diagramação), Carlos Alberto Faria, Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final), Antonio Mendonça (Produção Gráfica), Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária), José Francisco Cavalcante e Luisa Maria V. Negretti (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente SP: Marcos Barros
Representantes SP: Angela Taddeo, Simone Vianna Dias, Marília Guiti Hindi, Lícia Gláucia Pacheco.
Representante outros Estados: Vera Lúcia de Miranda.
Coordenadora: Mari Setsuko Tayra
Arte: Ana Cláudia de Almeida Delfini, Alexandre Ono, Maria Amélia M. Gomes (Criação).

RIO DE JANEIRO - Filial - Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS: Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
VIDEOGAME é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, n.º 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX n.º (011) 36696 - SGLE - BR, FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama n.º 4-4A Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394.
VIDEOGAME não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas.
VIDEOGAME não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Impresso na Cia. Lithográfica Ipiranga - Rua do Cadete, 209 - Registro no 5.º Ofício de Títulos e Doc. sob n.º 11.139 no livro B. Registro no INPI protocolo n.º 811.012.018. Fotolitos: JR Comunicações, Margraf e Marprint. Composição: Grafibrás.

ANER

A CONECTOR LANÇA A MAIS NOVA EMOÇÃO DO MERCADO.



LANÇAMENTO EM BREVE!

CONSOLE COMPATÍVEL COM ATARI, TECLADO DIGITAL MODELO COMPACTO,
ACOMPANHA JOYSTICK ANATÔMICO DE ÚLTIMA GERAÇÃO.



JOYSTICK ANATÔMICO, TIRO RÁPIDO, CONTATOS
MAIS SENSÍVEIS PARA MANOBRAS RADICAIS.
SEUS CONTATOS COM BORRACHA
CONDUTIVA SÃO INDESTRUTÍVEIS
UM JOYSTICK PARA FUTUROS CAMPEÕES
MODELOS PARA ATARI, NINTENDO
E MASTER SYSTEM

LANÇAMENTO EM BREVE!

VÍDEO GAME COMPATÍVEL COM NINTENDO

AGUARDE NOVOS LANÇAMENTOS NAS PRÓXIMAS EDIÇÕES!



AV. REPÚBLICA DO LÍBANO, 2.073 - INDIANÓPOLIS
SÃO PAULO - CEP 05401
FONE: (011) 549-9788 - FAX: (011) 575-9579



RETROAVENGERS
Preservando a cultura Gamer!
Scans: crinsomphoenix
Edição: evil_arthas
Revista: evil_arthas
Esse trabalho é gratuito e distribuido de maneira digital na internet. Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!
http://retroavengers.blogspot.com/
RENDA-SE
VOCÊ ESTÁ CERCADO
SEGURANÇA TOTAL
Fornecemos nota fiscal coberta pela 4ª via de importação.
A VIDGAME não te dá chance de escapar e cerca a sua locadora com as melhores oportunidades.
GAMES DISPONÍVEIS
Battletoads • Fester's Quest • Silver Surfer • Beetlejuice • Bugs Bunny • Rocketeer • High Speed • Indiana Jones L. Crusade • Little Mermaid • Spider man • Sonic • Street Smart • Ka-Ge-Ki • Streets of Rage • Hockey • Lackers X Celtics • Fantasia • Budokan • E mais 400 títulos.
FRANCHISING E ASSESSORIA
O melhor atendimento para locadoras de vídeo interessadas em games e assessoria inteiramente grátis.
SUPER NESS
F Zero Race • Final Fight • Ultraman • Super Mario World • Gradius III • Populous • Pilot Wings • Zelda III • Actraiser • R-Type II
NEO GEO
Nam 75 • Ninja Combat • Supier Spy • Magician Lord • Sengoku
ARCADE
Você vai querer ter um em sua loja. Mais versátil que o fliperama, você pode trocar o console e o jogo.
CONSOLES
SUPER NESS (transcodificado na origem) • NEO GEO • MEGA DRIVE • GAME BOY • GAME GEAR
Agora também em COPACABANA
VIDGAME
ACEITAMOS cartões de crédito Dinners, Credicard, Visa e American Express
Rua Visc. de Pirajá, 411 sl. 202 - Ipanema - Tel.: (021) 287-0949/521-8497 - Fax: (021) 287-0949 - CEP 22410 - Rio de Janeiro - RJ
Av. Ns. de Copacabana, 1.133 - Lj. 108 - Copacabana - Tel.: 267-0543 - CEP 22070 - Rio de Janeiro - RJ